Supliment LEVEL mobile - vodafone

JOC FULL: KnightShift

LEVEL

DVD9 GB

Games, Hardware & Lifestyle

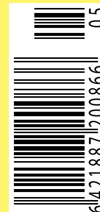
Mai 2008 • 14,99 LEI

Tom Clancy's H.A.W.X









REVIEW SAM & MAX 204: CHARIOTS OF THE DOGS ▸ COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH ▸ JACK KEANE ▸ WARHAMMER 40.000 DOW: SOULSTORM ▸ LOST ▸ PUZZLE QUEST **PREVIEW** DEAD SPACE ▸ EMPIRE TOTAL WAR ▸ THE CHRONICLES OF SPELLBORN **SPECIAL** GAMES DEVELOPERS FORUM 2008 ▸ R.I.P. (V) ▸ TUTORIAL - CUM SĂ CITEŞTI UN REVIEW ▸ BEST FILM FESTIVAL ▸ HOBBY SHOPS **INTERVIU** SÉBASTIEN DELEN **HARDWARE** SAITEK X52 PRO

vodafone

Joacă-te în Vodafone live!

Trimite SMS gratuit la 8877 cu textul "JOC" și ia-ți pe telefonul mobil cele mai tari jocuri:

Need for Speed™ ProStreet
The Sims™2 Castaway
Orcs & Elves II™
UEFA EURO 2008™
EA SPORTS™ FIFA MANAGER 08
The Sims™ Billiard 3D
Tetris® Blockout™
Asterix: Jocul oficial al filmului pe mobil
Command & Conquer 3 Tiberium Wars™
MONOPOLY: AICI ȘI ACUM

Trăiește fiecare clipă



LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Colaboratori:
Andrei Neagu (zuluf@level.ro), Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Paul Policarp (paul_policarp@level.ro), Valentin Scoruş (vahllee@level.ro)
Au mai publicat: Andrei Licherdopol (Caleb), ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu (adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Laurenţiu Ţîţei (laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge, Eva Szaszka (contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 21.700 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare oct. 2006 - oct. 2007), LEVEL are 88.000 cititori/număr.



De ce scriem ce scriem

În acest număr al revistei, la rubrica Special, avem un amplu articol dedicat… articolelor. De ce citim, cum citim şi ce aşteptăm în general să citim într-o revistă de jocuri. Pe aceeaşi idee, dacă aţi avut curiozitatea să porniţi jocul Portal cu comentariile producătorilor, puteţi auzi o serie de explicaţii legate de psihologia din spatele jocului, adică de ce jocul a fost creat şi lansat în acea formă şi nu în alta. Aşa că iată cum continui seria de editoriale dedicate propriei noastre reviste.

Sunt sigur că aţi observat încă din numărul trecut faptul că începem să ne orientăm spre a furniza destul de mult conţinut special, articole în care chiar folosim la adevărata capacitate experienţa noastră de redactori. Mulţi dintre voi nu sunt foarte mulţumiţi de faptul că review-urile nu mai au aceeaşi pondere în paginile revistei şi de aceea o să explic un pic motivaţia din spatele acestei decizii.

În primul rând, numărul de jocuri lansate în ultima vreme este foarte mic. La fel, jocurile de calitate bună şi foarte bună devin păsări foarte rare. În al doilea rând, să fim serioşi, internetul e plin de review-uri. Şi e normal, pentru că în teorie aproape oricine poate scrie un review. Este forma cea mai bazală, cea mai de jos a jurnalismului de jocuri. Însă timpurile se schimbă şi e clar că amplitudinea pe care o are acest fenomen gameristic forţează jurnalismul de specialitate să evolueze. Dacă am continua să scriem şi să structurăm revista ca acum 3-4 ani, ne-am îndrepta invariabil spre moartea publicaţiei, din cauza incapacităţii redactorilor săi de a evolua de la stadiul de simpli gameri care-şi descriu nişte experienţe care clar sunt subiective. Chiar şi văzute prin prisma celor câteva sute de jocuri jucate de fiecare.

Spuneam că domeniul gameristic este imens deja. O astfel de industrie determină deja fenomene sociale, schimbă psihologii, naşte monştri sau creează sfinţi. Amplitudinea acestui fenomen nu mai permite o privire pasivă, neglijarea implicaţiilor macro-sociale. De aceea sunt necesare analize, sinteze care să ajute cititorul, atât cel vechi, cât şi cel nou să înţeleagă această lume. Mulţi indivizi spun „Eu nu mă joc. Prefer să ies la bere cu prietenii. Nu îi înţeleg pe slăbănogii ăia cu ochelari". Ceea ce ei nu ştiu este că acel lucru se întâmpla acum 5-6 ani şi este o idee învechită din cauză că presa de specialitate nu-şi face datoria de a informa, de a oferi imaginea prezentă asupra acestui univers. Interesant este că un asemenea individ neinformat este de fapt vulnerabil şi dacă nu va şti să se protejeze, peste un an o să-l găsiţi blocat 15 ore pe zi în World of Wacraft, fără loc de muncă sau prieteni în viaţa reală, acaparat de o tehnologie care loveşte direct şi necruţător în principalul aspect al naturii umane – nevoia de cunoaştere. Noi, LEVEL, ne urmăm scopul suprem de a informa. Şi o vom face cu binele sau cu forţa. Până la capăt. Toată lumea are nevoie de informaţie, fie că sunt copii, adolescenţi, bătrâni sau părinţi. Lucrurile se schimbă, evoluţia tehnologică este extrem de rapidă şi de invazivă. Trebuie să fim cu toţii pregătiţi.

■ **Locke**



CUPRINS

LOST



Te-ai pierdut prin casă şi deja căutai flashback-ul care trebuia să îţi arate drumul spre baie? Înseamnă că LOST este jocul pentru tine.

Pentru cei care nu ştiu, zerg este cel mai nou cuvânt introdus în DEX. Citeşte ca să ştii de ce.

34

În aşteptarea lui Starcraft II



Fereşte-te de reptile ca de dracul. Asta ne spune Turok după ce desparte dinozaurul de ce a mai rămas dintr-un derbedeu.

Turok

Demo: Europa Universalis: Rome / Jack Keane / Nitro Stunt Racing / Sam & Max 204: Chariots of the Dogs / Sherlock Holmes: Nemesis / The Graveyard / UEFA EURO 2008 / Spaceforce: Captains / Sins of a Solar Empire

MODs: D.I.P.R.I.P. Demo v1.0 (Half-Life 2) / Unreal Tournament III Bonus Pack

Filme: Alone in the Dark / Bionic Commando: Rearmed / The Borne Conspiracy / Condemned 2: Bloodshot / Dark Sector / Darksiders / Dead Space / Dead Space Comics / Tom Clancy's EndWar / Fable 2 / Gears of War 2 - Engine Demo / Gran Turismo 5: Prologue / Grand Theft Auto IV / Halo 3 - Heroic Map Pack / Tom Clancy's HAWX / The Incredible Hulk - The Movie / Iron Man / Lost Planet: Colonies / Mass Effect - Bring Down the Sky / Mercenaries 2: World in Flames / Mushroom Men: The Spore Wars / Project Origin / Sam & Max 205: What's New, Beelzebub? / Soulcalibur 4 / TrackMania Nations Forever / Viking: Battle for Asgard / Wacky Races: Crash & Dash / X3: Terran Conflict

Imagini: 50 Cent: Blood on the Sand / Command & Conquer: Red Alert 3 / Damnation / Dead Space / FaceBreaker / Lost Planet: Colonies / Precursors / The Sims 3 / The Bourne Conspiracy / The Chronicles of Spellborn / Two Worlds: The Temptation / Velvet Assassin / Warhammer: Battle March / Warhammer 40,000: Dawn of War 2

Wallpaper: Grand Theft Auto IV / LOST / Obscure 2 / Okami / Spaceforce: Captains / Sam & Max

Screensaver: Assassin's Creed / Rainbow Six: Vegas

Drivere: ATI Catalyst 8.3 cu Control Center / NVIDIA ForceWare 169.21

Patch: Crysis v1.2 / Crysis v1.2.1 / Sins of a Solar Empire v1.03 / Sudden Strike 3 v1.3 / S.T.A.L.K.E.R. v1.0005 to v1.0006 / The Witcher v1.2a / World in Conflict v1.07

Antivirus: AVG Free Edition 7.5.519 Build 1276 / Trojan Killer 1.2

Freeware: aTuner 1.9.82.17453 / Nokia PC Suite 6.86.8.4 Beta / RivaTuner 2.08 / VLC media player 0.8.6f / Winamp 5 Full 5.53 Build 1938

Shareware: EF Commander 6.53 / Nero 8 Lite 8.3.2.1 / PowerDVD 8.0.1531

EXTRA: Titans Of Steel (versiune completă) / Urban Terror (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



UEFA EURO 2008 - Campionatul European de Fotbal bate la uşă, motiv pentru isteţii de la EA să mai pună de-un joc de picioare. UEFA EURO 2008 vine şi cu un demo, care pune faţă în faţă echipele Germaniei şi ale Angliei, într-un meci cu multe vânătăi.

Europa Universalis: Rome - Pentru pasionaţii de strategii istorice, Europa Universalis: Rome este obligatoriu. Prin urmare, merită încercat demo-ul, care ne lasă să ne jucăm puţin cu destinele Romei antice, pachetul conţinând nu doar Roma, ci şi Cartagina.

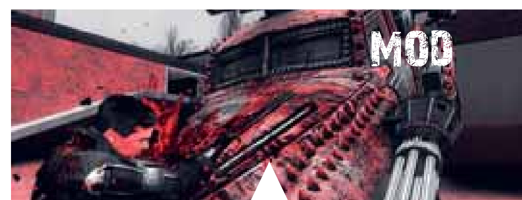


Sherlock Holmes: Nemesis - Cel mai nou joc din serie continuă aventura pe acelaşi filon, asemenea lui The Awakened, dar vine cu o serie de îmbunătăţiri pe partea de design. Grafica mai ales iese în evidenţă, Nemesis fiind din acest punct de vedere unul dintre cele mai arătoase jocuri adventure realizate vreodată.



Gears of War 2 – Engine Demo - Până la apariţia celei de-a patra generaţii, engine-ul Unreal 3 continuă să evolueze, iar odată cu lansarea lui Gears of War 2, vom putea admira îmbunătăţirile care i-au fost aduse.





D.I.P.R.I.P. - O conversie totală pentru jocul Half-Life 2, de jucat în multiplayer. Mod-ul ne aşază la volanul unor bolizi desprinşi parcă din filmul Mad Max şi ne face vânt într-un decor răvăşit de războaie. Maşinile pot fi echipate cu tot felul de arme - mitraliere, lansatoare de grenade şi rachete, iar modurile de joc cu care ne îmbie sunt Deathmatch, Team Deathmatch şi Capture the Flag.

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 1024x768 şi o adâncime a culorii de 32 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP. Sub Windows Vista interfaţa este în stadiul BETA. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 6.02 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 1024x768, o adâncime a culorii de 32 biţi !

KnightShift





KnightShift combină RPG-ul convențional cu jocul de strategie într-o lume mistică a fanteziei și a imaginației. Jucătorului i se încredințează un erou clasic (bard cu spadă la cingătoare) sau magic, pe care trebuie să-l conducă pe un drum presărat cu lupte, pentru faimă și onoare. Lumea tridimensională din KnightShift încearcă să ne vrăjească PC-urile cu o grafică și efecte speciale nu tocmai revoluționare (nici jocul nu e tocmai nou pe plaiurile industriei), dar care se potrivesc de minune ambianței, în vreme ce combinația dintre elementele unui joc de strategie în timp real și cele specifice unui RPG face deliciul campaniilor single player. Interesanta combinație, modul de joc RPG pentru meciuri single și multiplayer dedicat jucătorilor hardcore, precum și umorul specific lui KnightShift au adus la vremea apariției sale un plus de inovație în lumea jocurilor. Dar cu cât de mult și în ce fel, vă lăsăm să descoperiți pe pielea voastră.

Cerințe minime de sistem:

- Procesor PIII 450 MHz
- Memorie 128 MB RAM
- Accelerare 3D 64 MB VRAM

Serialul este inscripționat pe suprafața DVD-ului

Titans of Steel: Warring Suns

În viitor, coloniile omenirii se întind pe distanțe vaste prin galaxie. În acest imperiu îndepărtat, comunicațiile s-au întrerupt, iar fiecare provincie stelară trebuie să mențină ordinea coloniștilor. Din păcate, resursele sunt puține și guvernele sunt presate să își apere cetățenii. Pentru a preveni decăderea în anarhie, e permis firmelor private de securitate să își ofere serviciile. Apar „Titanii", mașinării enorme pilotate de trupe elite de atleți. Tu ești șeful de formație al unei grupe brute de recruți și depinde de tine să îți conduci echipa către glorie.

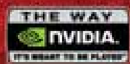
Produs de Vicious Byte și distribuit în 2003 de Matrix Games, Titans of Steel: Warring Suns („Tos:WS") e un joc de strategie tabelar cu elemente de RPG. Deși regulile de luptă au fost modelate după jocul tabletop FASA, mașinăriile („Titanii") sunt în întregime noi. Lupta funcționează pe baza unui motor grafic deosebit de detaliat, deși totul este explicat în detaliu în tutorialul inclus în joc.



Urban Terror

După deosebit de distractivul Warsow oferit luna trecută, continuăm tradiția oferindu-vă un nou FPS cu aromă de multiplayer. Este vorba despre Urban Terror, un shooter tactic al cărui motto este, paradoxal, „distracție mai presus de realism". Gameplay-ul este foarte alert, combinația dintre realism și acțiune dând naștere unei experiențe unice, chiar deosebit de plăcute, ce creează, ca și în cazul reușitului Warsow, dependență. Poți sări din perete în perete în stil John Woo, te poți cățăra și poți aluneca vijelios la vale, dar atenție - armele au recul, se cer încărcate când rămân fără boabe, iar mișcarea scade din precizia loviturilor. În plus, servere sunt, slavă Domnului, destule, inclusiv câteva românești. Așadar, la treabă!











STRĂBATE ŢINUTURILE ÎNTINSE ALE REGELUI CONAN, PORNEŞTE ÎNTR-O CĂLĂTORIE BRUTALĂ ŞI CALCĂ PE URMELE CELUI MAI MARE EROU FANTASTIC DIN LUME. TĂRÂMUL SĂLBATIC AL HYBORIEI TE AŞTEAPTĂ.



Games for Windows

VIOLENȚA DIN JOCURI NE RELAXEAZĂ

Un studiu realizat de un grup de psihologi de la universitatea din Middlesex (hai râdeți...) a dat peste cap teoria conform căreia violența din jocuri creează violență în viața de zi cu zi. Chiar dimpotrivă. După o sesiune de joacă în care te cafteşti în prostie, eşti mai relaxat şi mai pacifist. Studiul a fost făcut pe 292 de indivizi cu vârste cuprinse între 12 şi 83 de ani, de ambele sexe. Toți aceşti subiecți ai studiului au fost puşi să completeze aceleaşi chestionare înainte şi după o sesiune de două ore de jucat World of Warcraft. Domnişoara Jane Barnett, cea responsabilă de acest studiu, a spus că deşi sunt unele diferențe între rezultate, majoritatea denotă faptul că un jucător obişnuit este mult mai calm şi mai liniştit după ce trage şi împuşcă într-un joc pe calculator. Diferențele dau posibilitatea de a crea un tipar după care pot fi descoperiți cei care pot deraia şi ieşi în stradă, proiectând violența virtuală şi în viața de zi cu zi.





MASIVI ŞI NUMEROŞI TOM CLANCY

Ubisoft a cumpărat de curând drepturile depline de folosire a numelui Tom Clancy, indiferent de scop, productiv sau subversiv. Cum cel productiv este prioritar, Yves Guillemot a anunțat faptul că Ubisoft se va orienta spre producția unui MMO având ca subiect numele Tom Clancy. O estimare la ochi a costurilor implicate în producția unui MMO ar fi circa 40-50 de milioane de dolari, chiar şi produs în propria lor ogradă.

Ei spun că au o grămadă de experiență cu MMO-urile pentru că multe jocuri din seria Clancy au deja multiplayer şi că nu ar fi aşa de dificilă trecerea. Noi zicem că sunt naivi dacă pleacă de la ideea asta. Vom vedea.





S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY ÎN 29 AUGUST

Creatorul jocului S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl a anunțat data oficială de 29 august 2008 pentru lansarea următorului joc S.T.A.L.K.E.R., Clear Sky.

Acțiunea te trimite în anul 2011, când Clear Sky se petrece înaintea evenimentelor din Shadow of Chernobyl. Un FPS ce pune gamerul din tine în rolul unui personaj misterios suferind de amnezii şi înarmat până în dinți, care încearcă să supraviețuiască urmărilor exploziei de la Cernobîl, terenului plin de activități paranormale şi creaturilor mutante. Conform GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky introduce alternativa la evenimentele din jocul original şi îi oferă jucătorului şansa de a fi mercenar S.T.A.L.K.E.R. în căutarea destinului în această lume S.T.A.L.K.E.R.





BIOSHOCK 2 ANUNȚAT, BORDERLANDS AMÂNAT

Take-Two a dezvăluit că superbul şi extrem de popularul BioShock se va alege cu un sequel intitulat, provizoriu, BioShock 2. La fel de interesant este că, membrul fondator şi creative designerul studioului 2K Boston, Ken Levine, va juca un rol important în dezvoltarea noului joc, ce va fi realizat de 2K Marin şi lansat la finele anului 2009. Take-Two a mai anunțat de asemenea că Borderlands, un fel de „Diablo meets Mad Max" sci-fi first person shooter realizat de Gearbox, a fost amânat. Prin urmare, lansarea jocului motorizat de Unreal Engine 3, ce se laudă că va permite unui număr de patru jucători să-i parcurgă campania în mod co-op, nu va mai avea loc în toamna lui 2008, ci la finele anului sau în prima parte a lui 2009.

ROCK BAND BUNDLE PENTRU WII

Pe 22 iunie anul curent vom putea să ne spargem în scheme de rock'n'roll şi pe Wii. Va fi lansată chiar şi o ediție specială a jocului ce va conține o chitară wireless, un set de boxe şi un microfon pentru mica sumă de 169,99 de dolari. Probabil că pentru Europa prețul va fi transformat fără ruşine în euroi. Chiar dacă nu cumpărăm această ediție specială a jocului, odată cu lansarea acestuia, vom putea cumpăra fiecare instrument în parte fără nicio problemă.



INTERPLAY REVINE ÎN FORȚĂ

Se pare că anul fiscal 2007 a fost unul deosebit de bun pentru Interplay. A obținut un profit de 6 milioane de dolari (vânzarea Fallout-ului a contribuit cu vreo 5 milioane de verzişori), adică o creştere de peste 520% față de anul 2006. Plini de acel entuziasm feroce pe care numai vreo câteva milioane de dolărei ți-l pot da, capii Interplay-ului au planuri mărețe. Pentru început şi-au reactivat studiourile interne de producție şi se pare că acum sunt în căutare de angajați. Nebunia nu se opreşte însă aici. Mai țineți minte titluri ca MDK, Earthworm Jim şi Descent? Dacă da, înseamnă că nu v-ați întâlnit de ieri, de azi cu calculatorul şi ştiți ce înseamnă un joc bun. De curând, Interplay a ieşit pe firmament cu o declarație prin care se obligă ca în viitorul apropiat să învie aceste titluri ce spărseseră tiparele la timpul respectiv. Nu putem decât să sperăm că optimismul nu-i va părăsi la primul hop şi că planurile lor nu se vor sfârşi într-o ploaie de concedieri. Ne-ar părea foarte rău să retrăim momentul „Black Isle"...

PREY 2 ÎN CÂTEVA DETALII

Human Head Studios a confirmat oficial că se lucrează de zor la realizarea celei de-a doua părţi din saga Prey, cele câteva detalii pe care am reuşit să



punem mâna rezumându-se la un artwork şi un scurt pasaj din descrierea jocului, care sună cam aşa: „This time, abandoned and framed for the disappearance of his family, Tommy escapes an Earth that no longer wants him for a future that cannot survive without him." Aşadar, amerindianului nostru i s-a pus în cârcă dispariţia propriei familii şi părăseşte Pământul care l-a renegat, pentru un viitor ce nu poate supravieţui fără el. The end. Aparent, Prey 2 va fi disponibil pentru PC şi Xbox 360, iar în lipsa altor informaţii nu putem decât să bănuim că de realizarea sa se va ocupa tot Human Head.

RECLAMĂ KANE & LYNCH: DEAD MEN INTERZISĂ ÎN UK

În urma a 26 de plângeri primite, ASA (Advertising Standards Authority) a interzis în UK un spot publicitar al jocului Kane & Lynch: Dead Men.

ASA precizează că în plângerile primite se menţionează faptul că modul de promovare a jocului este o ofensă adusă opiniei publice, deoarece s-au folosit imagini şocante ce instigă la violenţă, în special la violenţă faţă de femei.

Ambele postere au fost interzise, fiind considerate iresponsabile, indecente, violente, cu caracter antisocial, explicite din punct de vedere grafic şi prea şocante pentru a fi expuse în orice mediu social.

Aceeaşi soartă a avut-o şi un spot publicitar difuzat de două posturi de televiziune, care în urma deciziei celor de la ASA, şi-au cerut scuze public pentru disconfortul cauzat.



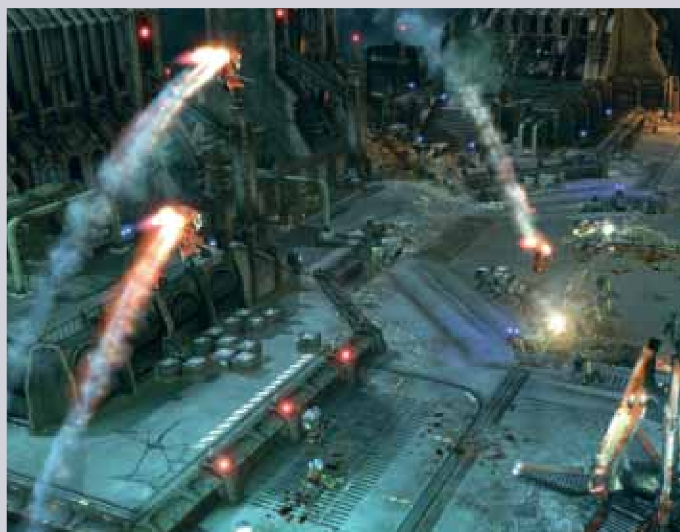
Un poster publicitar ce a fost publicat pe două pagini în revista Edge prezenta o femeie plângând, legată la gură şi cu capul tras pe spate de unul din personajele principale ale jocului, iar un altul avea inscripţionat un citat din Official Xbox 360 Magazine, care descria jocul astfel: „Grittier and nastier in tone than anything you've seen before, the violence here is visceral, brutal and very, very real".

Cei de la Eidos s-au apărat, declarând că atât posterele, cât şi spotul TV au fost realizate cu intenţia de a avea un caracter cinematic şi nicidecum unul ofensator.

Nu ştim cât îi va încurca această decizie pe cei de la Eidos, având în vedere faptul că, de la apariţia sa în noiembrie 2007, jocul s-a vândut în peste 1 milion de exemplare.

SE VOR LANSA

Age of Conan: Hyborian Adventures	PC	Eidos
The Witcher Enhanced Edition	PC	CD Projekt
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	PC	Playlogic
Haze	PS3	Ubisoft
Destroy All Humans! Path of the Furon	PS3, X360	THQ



DAWN OF WAR II ANUNŢAT OFICIAL

Jucaţi Dawn of War şi vă veseliţi. Zvonurile s-au adeverit. Cei de la THQ au recunoscut oficial că în viitorul relativ apropiat şi oarecum luminos al omenirii (ei zic „primăvara lui 2009") vom fi vizitaţi de Dawn of War II, vrednicul urmaş al lui Dawn of War Întâiul.

Un joc al mileniului trei despre războiul mileniului 41 trebuie să arate impecabil, aşa că oamenii de la Relic vor pune la treabă în Dawn of War II o versiune mult îmbunătăţită a motoraşului grafic din Company of Heroes (Essence Engine 2.0). Şi ni se mai promite că peisajele sensibile la zeama de obuz din Company of Heroes vor fi transportate şi ele în mileniul 41. Hardcore!

Printre altele, Relic se mai laudă cu o campanie single complet neliniară (probabil ceva în genul Dark Crusade, ceea ce nu ne prea încântă în mod deosebit) şi, cel mai important, cu o campanie multiplayer care poate fi jucată în mod cooperativ. Despre rasele implicate în conflict nu s-au spus prea multe lucruri. Din screenshot-uri (şi din comunicatul de presă) am aflat că Space Marines şi Orks sunt invitaţii de onoare. Restul e (momentan) tăcere. Sperăm că oamenii de la Relic vor pleca urechea la plânsetul fanilor şi nu va trebui să aşteptăm al patrulea expansion pentru a vedea Tyranidele la lucru.



Cei care au cumpărat (CUMPĂRAT am zis!) Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm vor primi o invitaţie la beta-ul de multiplayer care va avea loc la o dată nespecificată încă.



ALPHA PROTOCOL, NOUL RPG AL LUI OBSIDIAN

Praise the Bond! Zvonurile au fost confirmate. Acum e oficial: Obsidian şi Sega ne pregătesc Alpha Protocol, un (action) RPG „de spionaj" cu un miros puternic de 007. Jucătorul va intra, normal, în pielea unui agent secret renegat, cunoscut prietenilor drept Michael Thorton. Prin cercurile secrete se vehiculează zvonul conform căruia respectivul agent s-ar afla în posesia unor informaţii sensibile, care ar putea împiedica o catastrofă internaţională. Un motiv mai mult decât întemeiat pentru ca guvernul (şi agenturile străine, normal) să pornească pe urmele individului. Şi cam atât, pentru că Obsidian a ales să păstreze secretul scenariului. Ni s-a promis, ca de obicei, că deciziile noastre îşi vor pune amprenta asupra poveştii şi a personajului principal.

Alpha Protocol va fi lansat pentru PC, Xbox 360 şi PlayStation 3. În 2009. Ni-l şi închipuim pe micul Bond wannabe … „Bartender, a life potion. Shaken, not stirred". A, şi să nu uităm de puşcociul „+5 Vorpal Assault Rifle". Sau de Tuxedo of Bulteproofness. Posibilităţile sunt nelimitate…





UN FALLOUT, DOUĂ SUTE DE FINALURI

Se făcea că într-o frumoasă zi de primăvară, Todd Howard a deschis gura şi a grăit câte-n lună şi-n stele. Am aflat printre altele că Fallout 3 este aproape gata, deşi n-a fost stabilită încă o dată concretă de lansare. Discuţia a continuat pe făgaşul normal (adică nimic foarte nou sau foarte concret) până când omului i-a zburat porumbelul: Fallout 3 va avea 200 de finaluri. 200. Ultima oară când am verificat, nenea Hines se lăuda cu nouă, hai 12 finaluri. Se pare că lucrurile s-au schimbat între timp. Mai că ne vine să credem că de câte ori un fan Fallout 1 înjură, Fallout 3 mai primeşte un final. Ţi-ai bătut joc de Brotherhood of Steel şi comunitatea vrea să-ţi dea foc la casă? 41 de finaluri ar trebui să-i potolească. N-ai copii?? Cine are nevoie de copii când are 200 de finaluri… În fine, nouă ni se pare că toată afacerea asta se transformă într-un joc de pocher cu fanii… and somebody's bluffin'. Deci, ca să nu o mai lungim mult, Fallout 3 va avea 200 de finaluri. Şi punem pariu cu voi că numărul de oo din echipa de producţie nu depăşeşte numărul de finaluri din Fallout 3.

P.S: La o privire mai atentă, 200 parcă nu pare un număr atât de impresionant. Dacă avem, să zicem, 9 sau 10 finaluri distincte, cu câte 20 de variaţiuni minore fiecare (probabil un textuleţ modificat în funcţie de numărul de gândaci radioactivi striviţi în cârciuma buncărului), ajungem uşor la 200. Deci, nene Hines, mutanţii sunt sterili sau nu???? Grijă mare, răspunsul s-ar putea să te coste vreo 45 de finaluri.

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI „ABONEAZĂ-TE LA LEVEL" ÎMPREUNĂ CU UBISOFT/THRUSTMASTER/HERCULES





Hercules

Volanul Thrustmaster Ferrari GT Experience a fost câştigat de către ANGHEL LEONTINA din DETA

Joystick-ul Thrustmaster Force Feedback a fost câştigat de către BÎŢE DARIUS IOAN din AGRIŞU MARE

Gamepad-ul Thrustmaster Run'n Drive Wireless Rumble Force a fost câştigat de către COMĂNESCU GEORGE SEBASTIAN din PIATRA NEAMŢ

Sistemul audio Hercules i-XPS 250, pentru iPod, cu telecomandă a fost câştigat de către PRICOP LUIZA din SUCEAVA

Următorii 10 participanţi au câştigat câte o **cameră web Hercules Blog Webcam**: AMBRUŞ DOREL TIBERIU din BRAŞOV, CĂLIN ŞTEFAN din DRAGOMIREŞTI-VALE, CSASZAR CĂTĂLIN din CÂMPINA, ELEKES SANDOR MATE din ORADEA, IANCU FLORIN din BUCUREŞTI, MINCU RADU ŞTEFAN din SUCEAVA, PÂNCOTAN DAN ALEXANDRU din GALŞA, PUSKAS CSABA din SATU MARE, ŞTEFAN ALEXANDRU DRAGOŞ din BRAŞOV şi UJICĂ CRISTIAN DAN din CLUJ-NAPOCA

Următorii 30 de participanţi au câştigat câte un **joc Splinter Cell Trilogy:** ALEXANDRACHE MIHAELA din DR. TURNU-SEVERIN, ANTON NICOLETA din GHIRDOVENI, BALAZS FARKAS din CRISTURU SECIUESC, BODOCAN RĂZVAN din CLUJ-NAPOCA, CIOCIU BOGDAN LIVIU din HOLBAV, COJOCARU OVIDIU din COMĂNEŞTI, DAVID CRIŞAN REMUS din CLUJ-NAPOCA, DIACONU ADINA CRISTINA din BUCUREŞTI, DRAGOESCU MAXIMILIAN din BUCUREŞTI, FLOREA CRISTIAN HORAŢIU din BUCUREŞTI, GEORGESCU MIHAI din VOLUNTARI, GOLOGAN DANIELA din CLUJ-NAPOCA, KAJTOR ROBERT din PECICA, LANŢOŞ ADRIAN din BISTRIŢA, MELINTE VASILE din DUMBRĂVENI, MUNTEAN SORIN din AIUD, NIŢULESCU CORNELIA din ROŞIORI DE VEDE, ORBAI MARIUS MIRCEA din MARGHITA, PETRACHE EDUARD IULIAN din DRĂGĂŞANI, POPA ALEXANDRU SEBASTIAN din CLUJ-NAPOCA, POTÎRNACHE NICOLAE din HÂRŞOVA, RITLI ROLAND din SATU MARE, RUSU MARIUS din GALAŢI, SEREŞ MIHAI din SATU MARE, SZEKELY JOZSEF din COPŞA MICA, TOMA BOGDAN din CARANSEBEŞ, TUDOR GHEORGHE din GĂNEASA, ŢUREA CONSTANTIN din BUCUREŞTI, VÂNTU ŞTEFAN DRAGOŞ din BUCUREŞTI şi VLAICU FLORIN din OLTENIŢA

CÂŞTIGĂTORII LUNII MARTIE

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câştigat de către Florea Ioan Alexandru din Buhuşi.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Cozaciuc Constantin Florin din Bucureşti a câştigat un set de boxe Hercules XPS 2.0 10.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises,** următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Stradust: Chiriloiu Iulian Gabriel din Făgăraş, Ionescu Maria Eugenia din comuna Glăvile, Vâlcea, Aiordăchioaie Bogdan din Constanţa, Vâlcu Mihaela din Galaţi şi Pitulice Petre din Izvoru, Giurgiu.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 132). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Interviu cu Sébastien Delen, directorul studioului Ubisoft România

Ca urmare a faptului că studioul Ubisoft România se extinde într-un ritm impresionant, am considerat interesant să realizăm un interviu cu directorul studioului, Sébastien Delen, din care am sperat să aflăm de ce Ubisoft International este atât de interesat de ţara noastră. În mare parte am primit răspunsuri la întrebările noastre şi, credeţi-mă, nu putem să fim altfel decât mândri. Iată transcrierea integrală a acestui interviu.

Locke: În primul rând, am vrea să începem cu un mic istoric al companiei. Cum a apărut ideea extinderii în România a studioului Ubisoft?

Sébastien: Povestea aceasta este una destul de veche. După cum probabil ştiţi, studioul Ubisoft a fost înfiinţat în România în urmă cu aproape 16 ani. La vremea respectivă, Ubisoft era un studio destul de mic cu sediul în Paris, care întâmpina dificultăţi în găsirea unor programatori buni pentru portarea unor jocuri de pe PC pe console. Din acest motiv, studioul a luat în considerare extinderea sa şi în alte ţări. Doi dintre membrii Ubisoft au făcut o călătorie în Europa de Est, iar în România au avut şansa să-l cunoască, în tren, pe Laurenţiu Rusu. Acesta a reuşit să-i convingă pe cei doi că România are programatori foarte buni şi că aici ar fi un loc potrivit pentru a deschide un studio. Astfel a luat fiinţă Ubisoft România, avându-l ca General Manager pe Laurenţiu Rusu.

L: Studioul a început să lucreze. Care au fost primele proiecte?

S: Primul proiect, de test din câte ştiu, a fost unul de portare pe Commodore, care a fost un succes se pare, pentru că ulterior au primit din ce în ce mai multe proiecte similare. Este vorba despre proiecte de portare, la care Ubisoft România a lucrat câţiva ani buni. În '96-'97 studioul a început să angajeze artişti şi designeri pentru a se implica în proiecte de producţie efectivă. Spre exemplu, unul dintre primele proiecte la care am participat împreună cu alte studiouri a fost Rayman, care la vremea respectivă era deja un titlu destul de serios al companiei. Primul proiect l-am primit în 1999, Pod Speedzone, pe Dreamcast şi mai târziu chiar un titlu pentru PC, Street Racer. Unul dintre proiectele care a reprezentat o platformă excelentă pentru training-ul echipei a fost un joc de Formula 1 pentru care echipa a trebuit să lucreze direct cu Jack Villeneuve. De aici încolo studioul din România a primit din ce în ce mai multe proiecte cu care a reuşit să demonstreze că are oameni capabili care pot face lucruri serioase. Ubisoft International a prins încredere în noi şi a investit mai mult, ca urmare a ieşit pe piaţă primul titlu într-adevăr de răsunet, Silent Hunter IV.

L: Care au fost efectele lansării lui Silent Hunter IV?

S: Lansarea acestui joc, care a primit o medie de 9.0 în review-uri pe plan internaţional, a reprezentat practic o relansare a studioului. Lumea a început să ştie de noi şi să ne aprecieze munca. Ca urmare, şi Ubisoft International a început să investească masiv în dezvoltarea diviziei din România şi am ajuns astfel la peste 500 de angajaţi, multiple proiecte din care probabil cunoaşteţi seria Blazing Angels, King Kong etc.

L: La ce proiecte lucrează Ubisoft România în acest moment?

S: Cel mai important proiect la care lucrăm este fără îndoială H.A.W.X., care ne ocupă majoritatea resurselor. De asemenea, mai avem un titlu pe care nu-l pot dezvălui, care va fi anunţat în curând. Un alt joc este urmarea la ceva ce am făcut deja (n.a. tind să cred că e vorba despre Silent Hunter V) şi avem un titlu în stare conceptuală, care va fi o carte de vizită serioasă pentru studioul nostru…

L: Chiar ieri a fost anunţat faptul că Ubisoft va produce un MMOG în universul Tom Clancy. Despre acesta este vorba?

S: Având în vedere experienţa noastră cu multiplayer-ul, există posibilitatea ca acest proiect să fie produs de noi. Însă deocamdată nu putem discuta pe acest subiect.

L: Studioul Ubisoft a evoluat semnificativ în ultima vreme. Având în vedere numărul destul de serios de proiecte, care ar fi planurile de dezvoltare în viitor?

S: Am început în 1992 cu cinci oameni şi acum am ajuns la 550, fără a include Gameloft, cu care ar fi circa 1200 de angajaţi în România. Suntem în plin proces de recrutare, anul acesta având în proiect angajarea a încă 150 de persoane. De asemenea, cu ajutorul studioului din România, am deschis încă un studio în Bulgaria, la Sofia, care şi acela este în plină dezvoltare.

L: Din proprie experienţă ştiu că o mulţime dintre cititorii noştri sunt interesaţi să intre în industria jocurilor. Care ar fi aşteptările pe care le aveţi de la oamenii pe care doriţi să-i angajaţi?





S: Ubisoft recrutează în trei departamente în acest moment. Este vorba de cel de programare, artistic şi de design. Avem deja un număr destul de mare de „seniori" aşa că practic oricine e pasionat de domeniul jocurilor şi cu o facultate legată oarecum de acest domeniu poate aplica pentru aceste job-uri. În mod constant angajăm şi oameni pentru departamentul de testare, respectiv pentru cel de creare de aplicaţii folosite în procesul de producţie.

L: Să înţeleg că nu lucraţi cu terţe companii pentru aplicaţiile folosite în producţia de jocuri.

S: Nu, totul este creat intern.

L: Ştim că mai există încă două studiouri mari de producţie, cel din Shanghai şi cel din Montreal. Cum



se integrează valoric între ele cel din România?

S: Studioul din România este fără îndoială un succes în acest moment, însă este al doilea ca mărime după cel din Montreal. În viitor însă studiourile din Montreal și din Shanghai vor scădea ca dimensiuni, deoarece studioul din România a demonstrat că poate lucra la un nivel calitativ deosebit și este foarte eficient în procesul de producție (n.a. Am putea specula că prin 2009-2010 studioul din România va fi cel mai mare studio de producție Ubisoft). Scopul nostru în final este acela de a deveni unul dintre cele mai importante studiouri de producție din lume, mai ales prin faptul că urmărim să participăm doar la proiecte de cea mai bună calitate.

L: Dat fiind faptul că aveți nevoie de oameni, v-ați gândit vreodată să deschideți o școală sau facultate în România de Games & Art Design?

S: Da, avem în proiect și așa ceva. Cel mai probabil la început vom avea doar cursuri la diferite facultăți care vor fi susținute de oamenii noștri, iar dacă lucrurile merg bine, e foarte posibil ca în viitor să înființăm o universitate de sine stătătoare, la fel cum am făcut și în Montreal. Interesant este că această propunere a venit chiar de la Yves Guillemot, președintele Ubisoft, cu ocazia unei vizite în studioul nostru.

L: Vești bune pentru tinerii din România care vor dori să urmeze o carieră în domeniu.

S: Noi avem deschiderea și aprobările necesare pentru a începe încă de anul acesta în septembrie-octombrie aceste cursuri în România.

L: Începe să fie Ubisoft interesant de piața din România având în vedere nivelul de piraterie? Se va orienta Ubisoft pe distribuirea de jocuri de console?

S: După cum se observă, piața românească crește foarte puternic în ultima vreme, așa că Ubisoft se va concentra mai mult pe distribuirea pe piața internă a titlurilor Ubisoft. Se știe că noi deja oferim titluri în România de aproximativ opt ani, însă acum ne gândim serios să investim într-o rețea de distribuție la nivel național. Normal, vom încerca să ne orientăm pe partea de console dacă vom considera potrivit deși suntem conștienți de faptul că piața locală este în special orientată spre PC, exact din cauza pirateriei.

L: O întrebare legată de Silent Hunter IV. Știm că lansarea acestui joc a fost mult criticată de faptul că jocul nu era gata. Ce aveți să ne spuneți despre acest lucru?

S: Cu Silent Hunter IV au apărut două probleme. Una a fost legată de faptul că Ubisoft International într-adevăr s-a grăbit cu lansarea jocului, iar a doua legată de faptul că jocul a fost piratat foarte mult la început. Noi am inclus niște protecții ascunse în engine-ul jocului care preveneau funcționarea normală dacă jocul nu era original. Astfel lansarea prematură cu unele bug-uri a fost și mai tare umbrită de faptul că cei care au jucat versiunea piratată au dat foarte mult feedback negativ legat de joc. Oricum Ubisoft a decis să evităm astfel de lansări premature așa că în acest moment studiourile au puterea de a decide când va fi lansat un joc. Putem spune că de acum încolo„Jocul va fi lansat când va fi gata”.

L: O ultimă întrebare. Ce vârstă aveți?

S: Am aproape 38 de ani și sunt deja de 10 ani în București. Am ajuns să am o mulțime de prieteni și mă simt foarte bine aici. Au fost ani frumoși în care ne-am simțit foarte bine cu munca pe care o facem.

L: Vă mulțumesc pentru timpul acordat.

În final, câteva opinii personale cred că ar fi necesare. Am fost de mai multe ori în studiourile Ubisoft și pot spune că, cel puțin din punctul meu de vedere, lucrurile arată foarte bine. Condițiile de muncă sunt mai mult decât adecvate, iar oamenii par a fi foarte prietenoși. Cel puțin cei cu care am stat de vorbă… Sébastien Delen mi s-a părut un om foarte deschis, relaxat și direct, dispus să discute orice subiect legat de compania de care este atât de mândru. Acest lucru sunt sigur că se extinde și asupra angajaților. Evident, există o oarecare rezervă leagă de reprezentanții presei, deoarece mi s-a explicat că riscurile sunt destul mari. Probabil au dat și ei peste oameni nepotriviți. Ca urmare, surprins de seriozitatea și profesionalismul cu care se lucrează acolo, am hotărât să aflu de la specialiști în ce constă procesul de producție a unui joc. Dar despre asta într-un articol viitor.

■ **Locke**



Monitor 19"


L1953TR


L1972H

DIAGONALA 19"
TIMP DE RASPUNS 2 ms
CONTRAST 5000:1
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
DESIGN EXCEPȚIONAL


W1942S/T

DIAGONALA 19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelul W1942T)

Monitor 20-22"


W2042S/T
W2242S/T

DIAGONALA 20"/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelele W2042T/W2242T)


W2252TQ

DIAGONALA 22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D
DESIGN EXCEPȚIONAL



L227WT

DIAGONALA 22"
Wide Color Gamut 100%
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D

Monitor 24"


L245WP

DIAGONALA 24" Panel MVA
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
LUMINOZITATE 500 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 178/178
HDMI, USB, jack audio, component, pivot


L246WH

DIAGONALA 24" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
LUMINOZITATE 400 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
HDMI, USB, component, jack audio

LCD TV Monitor


M1921A


M198WA

DIAGONALA 19"/19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART


M208WA


M228WA/WV

DIAGONALA 20"Wide/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART
HDMI (doar la modelul M228WV)

PARTENERI: ASESOFT Distribution, RHS Your IT Supplier, Ultra PRO Computers

RELAȚII CLIENȚI: 031 228 35 42

LG Life's Good

www.lge.ro



Pe 17 mai 2008 va avea loc primul eveniment de acest gen din estul Europei

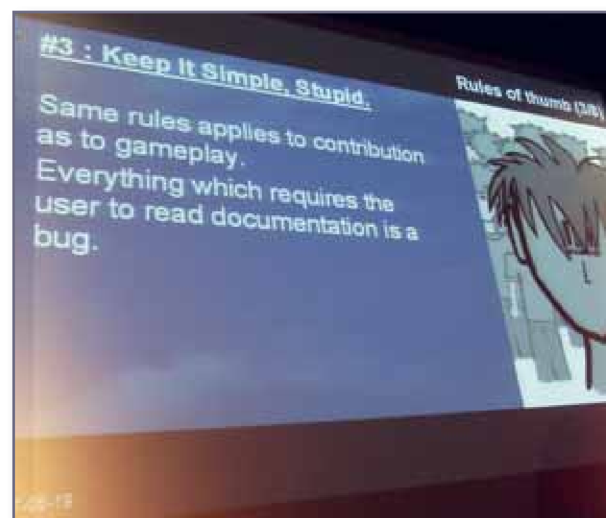
În urmă cu vreo câteva luni am primit un e-mail interesant legat de faptul că se va organiza o conferință la Budapesta, special dedicată producătorilor de jocuri. Eram întrebați dacă am fi interesați de un parteneriat media. Inițial nu am dat mare importanță acestei propuneri, însă revenind mai târziu asupra ei m-am interesat un pic de istoricul acestui eveniment. Am realizat că într-adevăr este o oportunitate interesantă atât pentru noi ca presă est-europeană, cât şi pentru eventualii producători din România. Aşa că am contactat organizatorii şi am aflat lucruri destul de legate despre istoricul acestui eveniment.

Anul trecut

GDF este un eveniment fără o istorie foarte bogată. A debutat anul trecut pe 19 mai şi a fost o inițiativă destul de curajoasă din punctul meu de vedere. Deşi nimeni nu se aştepta, a fost un succes. Acesta s-a datorat în primul rând numelor care au luat parte, dar şi participării unui public destul numeros, aproximativ 450 de oameni. Companiile care au ținut conferințe prin reprezentanți sunt nume destul de sonore în industrie. Vorbim aici de Eidos prin reprezentanții săi din Ungaria, Black Hole Games (Armies of Exigo şi Warhammer: Mark of Chaos), Crytek (Far Cry, Crysis), IO Interactive (Kane&Linch: Dead Man), Invictus Games (Project Torque, L.A. Street Racing, Monster Garage etc.), Neocore Games (Crusaders: Thy Kingdom Come) etc. Subiectele conferințelor au plecat de la teme generale gen „Game Community" şi au ajuns la teme care interesează producătorii în mod direct, spre exemplu „MMO Development" sau „Evolution of RTS Landscape". Şi uite aşa ne-am trezit că trebuie neapărat să ne implicăm într-un asemenea eveniment pentru că probabil ştiți că LEVEL este foarte interesat de sprijinirea celor care doresc să producă şi să promoveze jocuri în România. Mă rog, în măsura în care cei interesați doresc să fie sprijiniți…

Anul acesta

Plecând de la succesul de anul trecut, organizatorii au decis ca anul acesta să declare evenimentul ca fiind internațional. Este evident faptul că ei pleacă de la ideea că nu avem ceva de genul acesta în estul Europei şi clar este nevoie. După cum se poate observa şi pe site-ul oficial, deja sunt destul de mulți parteneri şi sponsori care au decis să sprijine această ediție a GDF-ului. Pe lângă aceştia, oamenii care şi-au confirmat prezența şi care sunt dispuşi să țină prezentări sunt nume foarte serioase. Vorbim aici despre Mike Capps, directorul studioului Epic Games, care va ține o conferință despre prezentul şi viitorul engine-ului Unreal sau despre reprezentanții studioului Crytek din Germania care vor ține două conferințe legate de viitorul graficii pe calculator şi de modul în care a fost produs Crysis. Alte companii care vor participa sunt din nou Eidos Ungaria, apoi Jagex, specializat pe minigames, Stormregion (Codename Panzer: Cold War), Digital Reality (Reunion, Imperium Galactica, Imperium Galactica II, Platoon, Haegemonia, Desert Rats vs. Afrika Korps, The Solon Heritage, D-Day, War on Terror, War Front - Turning Point) etc. Aşadar, dacă sunteți pe cale de a începe să produceți sau deja lucrați la un proiect oarecare, veți avea o grămadă de lucruri de învățat de la oamenii aceştia, şi e la o aruncătură de băț de România. Mai mult decât atât, locuri nu prea mai erau deoarece din nefericire evenimentul acesta are şi părți mai puțin bune. În primul rând este faptul că va dura doar o singură zi şi conferințele se vor ține în paralel în două săli. Cum nu puteți fi în două locuri în acelaşi timp, veți fi nevoiți să alegeți. Nu înțeleg de ce nu l-au făcut de două zile, dacă tot le vin asemenea companii. Probabil că vor fi mai curajoşi la anul.



Post-eveniment

LEVEL va fi prezent acolo cu doi oameni care vor înregistra cu incredibilă atenție cele ce se vor întâmpla. De asemenea am primit asigurări că vom avea acces la câteva interviuri exclusive cu cei mai importanți participanți. Asta înseamnă că în numărul de iulie al revistei veți afla exact ceea ce s-a întâmplat acolo anul acesta, cu cine am vorbit şi dacă inițiativa organizatorilor din Ungaria are şanse de a fi exploatată în continuare. Ca informație generală, prețurile de participare pentru cei care vor să asiste la conferințe sunt mai mult decât decente. Le găsiți pe site-ul oficial, unde vă puteți astfel obține şi biletele. În plus de asta, Budapesta este atât de aproape încât nu vă obligă nimeni să vă faceți rost de cazare în Ungaria. Aradul sau Timişoara s-ar putea să vă fie mai la îndemână. Sper să ne vedem acolo.

■ **Locke**

Site oficial www.gdf-hu.com



TUTORIAL

Cum să citeşti un review

Te joci? Atunci cu siguranţă citeşti review-uri, dar ţi-ai pus vreodată întrebarea: de ce? Teoretic, review-urile (nu numai cele de jocuri) au scopul de a informa cititorul dacă produsul în cauză merită sau nu cumpărat. În practică, review-ul unui joc este mai mult decât atât şi influenţează masiv atât industria, cât şi o comunitate masivă de oameni deosebit de pasionaţi. Sigur aţi observat măcar o dată că unele cutii de jocuri folosesc citate şi rating-uri acordate de varii publicaţii pentru a convinge umilul cumpărător că produsul îşi merită banii. Sigur v-aţi pus măcar o dată problema obiectivităţii presei din domeniu... şi pe bună dreptate! Presa specializată în jocuri este prea puţin supusă regulilor clasice ale jurnalismului, este un produs al jucătorilor pentru jucători - obiectiv pe cât posibil, dar cum poţi vorbi de metodologii şi reguli când analizezi tocmai obiectul pasiunii tale? Cu alte cuvinte, istoria de altfel foarte tânără a acestei nişe jurnalistice a demonstrat, vrând-nevrând, că un review nu este nimic mai mult decât o opinie referitoare la un anumit joc. Opinie a unei persoane cu experienţă în domeniu, dar experienţa asta poate fi caracterizată cam aşa: omul acela a jucat (mult) mai multe jocuri ca tine, deci dispune de o bază mai vastă de comparaţii pentru a analiza un joc. Cu alte cuvinte, reviewer-ul este ceea ce tu ţi-ai dori să fii, dar nu poţi pentru că viaţa nu te lasă să te joci ore întregi zi de zi: un gamer (aş putea spune chiar hardcore gamer) care este plătit să se joace mult de tot, pentru a putea oferi opinii cât mai obiective, cel mai des bazate pe comparaţie. Sună frumos, dar este o meserie mai grea decât pare. Omul acela este în esenţă plătit de tine să se joace acele jocuri pe care tu nu ai timp să le joci, ca să te informeze dacă merită investiţia ta nu numai financiară, ci şi a timpului scurt de care dispui ca să te joci. Sau cel puţin aşa ar trebui să fie, în teorie.


Put a Spell on You

70%

Stilul clasic

Review-ul tipic se compune dintr-un articol şi o notă acordată pe baza unor criterii mai mult sau mai puţin definite. Spre exemplu, LEVEL notează jocurile după şase criterii, şi anume grafică, sunet, gameplay, multiplayer, storyline şi impresie. Toate acestea au o pondere egală în nota jocului, care se obţine dintr-o medie aritmetică, adică se adună cele şase note şi suma se împarte la şase. Cel puţin unul din criterii este strict subiectiv, şi anume impresia redactorului referitoare la acel joc. De fapt, toate criteriile sunt subiective pentru că sunt acordate tot prin impresie, deseori determinată de comparaţia cu alte jocuri. Cum caracterizezi coloana sonoră a unui joc? Este aceasta potrivită, neinvazivă, plăcută, dacă o raportăm la experienţa oferită de joc? Dacă aceasta este un FPS clasic, gen Counter Strike, cum ar reacţiona jucătorii la un fundal sonor clasic, să spunem concertele brandenburgice ale lui Bach? Cu siguranţă, majoritatea ar susţine la unison că la capitolul sunet, jocul merită 1, dar de ce? Dacă luăm în calcul jocurile care lasă la opţiunea utilizatorului alegerea muzicii, atunci putem da un 10 (pentru libertatea de alegere) sau un 1 (pentru lipsa de originalitate) la sunet? Deci un criteriu precum sunetul în evaluarea unui joc este la fel de subiectiv ca şi impresia. Notele acordate sunt însă susţinute de articolul ataşat; ele sunt în sine doar o concluzie, un rezumat şi nu pot fi folosite de sine stătător pentru a evalua un joc.

Ordine-n cuvinte

Cititorii pot fi împărţiţi în două categorii: cei care citesc un review pentru a se decide dacă jocul merită sau nu cumpărat şi cei care citesc un review după ce au terminat jocul în cauză, pentru a-şi confrunta părerile cu cele ale reviewer-ului. Părerile sunt cel mai des împărtăşite pe forumuri, unde... surpriză! Cele mai înflăcărate discuţii se referă exclusiv la nota acordată unui joc, şi nu la articolul în sine. Deci, oricât de mult s-ar chinui un reviewer să îşi detalieze în scris opinia, de altfel bazată pe multă experienţă şi prin definiţie subiectivă, cei mai mulţi cititori apelează direct la concluzie, la nota acordată jocului în urma unui proces descris pe larg în articol. Explicaţia constă în faptul că lumea nu prea mai vrea să citească. Acest trist adevăr se aplică la tot, nu numai la jocuri. Bunăoară, unul dintre cei mai cunoscuţi specialişti în interfeţe web, Jacob Nielsen (de altfel, unul din



la detalii, jocul fiind dezvoltat pe un engine o idee mai vechi, cel de UT3. Deci aici este un caz de artă versus tehnologie. Cine ar trebui să câştige? Şi aici totul se rezumă la experienţa personală a gamerului, care mă îndoiesc că stă să caşte ochii mai mult de trei secunde la mişcarea naturală a unei frunze, dar care în schimb se entuziasmează în faţa unui scenariu bine scris, a unei atmosfere create cu gust şi bine gândite, a unui personaj cu personalitate şi credibil în universul jocului. Iar reviewerul în sine este un jucător şi încearcă să evalueze experienţa finală, din prisma unui jucător şi pentru un alt jucător. Ce avantaje am avea dacă jocurile ne-ar fi analizate de o echipă specializată de testeri, antrenaţi să vadă detalii tehnice cu scopul de a ajuta la optimizarea anumitor bucăţi de cod? Cu toate acestea, suma detaliilor face un joc bun, iar evoluţia hardware a făcut de ceva vreme posibilă crearea de aventuri fotorealiste - dar care este cea mai importantă caracteristică a unui joc?

pionierii HP ai Usability-ului, un domeniu imposibil de tălmăcit în română, dar care promovează dezvoltarea de software cât mai lesne de înţeles şi de utilizat), a concluzionat prin numeroase studii că articolele web sunt foarte rar citite cuvânt cu cuvânt. Cu precădere persoanele tinere preferă informaţii scurte şi la obiect, care permit obţinerea urgentă a unei concluzii, iar când au în faţă un articol, îl scanează, citind doar pe alocuri bucăţi de texte care sunt evidenţiate prin culori diferite, îngroşarea sau sublinierea literelor şi aşa mai departe. Deşi studiile lui Nielsen (useit.com) se referă cu precădere la site-urile web, eu le găsesc concludente şi pentru reviste. Este mult mai rapid să vezi un calificativ decât să citeşti câteva pagini pentru a ajunge la o concluzie, indiferent de scopul tău. Dar este o practică periculoasă, pentru că cifrele sunt incapabile să rezume un joc.

Rar se apelează în presa românească la artificii care ar putea da mai multă cursivitate citirii unui articol. Dar această idee naşte o întrebare foarte importantă: în ce condiţii aţi prefera să citiţi review-uri? Ce format v-ar uşura lectura, ce anume vă face să citiţi un articol pentru a găsi o justificare a notei? Cea mai importantă întrebare este însă: peste ce vă aruncaţi privirea prima dată, peste notă sau articol?

Standardizare

Este imposibil să standardizezi analiza unui joc, dar se pot observa unele şabloane care, de-a lungul timpului, au dus la creare unui anumit standard de redactare a unui review. În mod obişnuit, articolul tipic debutează cu o introducere a jocului respectiv - câteva detalii despre producători, o menţionare a seriei respective dacă este cazul, situarea jocului în oferta actuală, definirea genului acestuia şi aşa mai departe. Capitolul următor este dedicat poveştii, prezentării universului acesteia, un scurt rezumat al aventurii prin care urmează să trecem. Cam ca şi la filme, este descrisă intriga, scopul tău, ca jucător, şi eventual ţelul final, dacă acesta nu presupune dezvăluirea de detalii care ar putea strica plăcerea de a le descoperi singur. Următoarea etapă este prezentarea mai în detaliu a interfeţei jocului, a gameplay-ului (o noţiune ce a devenit atât de complexă încât acum aproape că nu mai are semnificaţie), a graficii (atât din punct de vedere estetic, cât şi din punct de vedere calitativ), a sunetului şi a altor elemente ce ţin în general mai mult de partea tehnică a softului. Deseori este comentată implementarea elegantă a HDR-ului sau a antitialising-lui, fiindcă sunt noţiuni moderne care „dau bine" la un joc, dar foarte mulţi cititori au în cel mai bun caz noţiuni vagi despre aceste tehnologii şi care este impactul lor în experienţa efectivă oferită de joc. Dacă totuşi se ţinteşte spre obiectivitate, acestea trebuie menţionate fiindcă sunt de fapt singurele elemente care permit evaluarea unui joc pe un grilaj fix. Are HDR? Da - un punct. Are smooth shadows? Nu - aici jocul nu ia nimic sau chiar i se scade un punct, în funcţie de potenţialul impact al acestei tehnologii. Ar fi un sistem cinstit de evaluare, dar în condiţiile în care jocurile tind să devină artă, acesta ar produce note uşor irelevante sau chiar complet aiurea. Spre exemplu, în comparaţie cu Gears of War, Crysis cu siguranţă ar merita o notă mult, mult mai bună la grafică, dar în contextul în care aceasta are o pondere egală cu gameplay-ul, Crysis ar trebui să fie mai bine cotat ca Gears of War. Pe de altă parte, deşi Gears of War nu dispune de un engine atât de avansat ca CryEngine, este un joc în care se vede clar că echipa de level designeri a pus mult suflet şi a avut multă atenţie

Grafică, sunet, gameplay...

Analiza grafică a unui joc presupune evaluarea engine-ului, a tehnologiilor folosite, a designului de nivel, a măiestriei artistice a elementelor, a credibilităţii personajelor şi peisajelor - şi lista poate continua la nesfârşit. Totuşi, marea încercare este de a examina suma acestor elemente în contextul pe care jocul vrea să îl promoveze. S-a scurs multă cerneală în încercarea de a determina importanţa graficii pentru fiecare gen de joc în parte, şi pe bună dreptate. Tetris este unul dintre cel mai bine vândute jocuri din istorie, deşi dispune de o grafică rudimentară, realizabilă chiar şi acum 10 ani de zile. Pe de altă parte, Doom 3 a fost extrem de mediatizat pentru grafica sa extraordinară, dar vânzările au dovedit că aceasta nu a fost suficientă ca să facă din acest joc unul bun. Piatra mea de hotar din această lună este Imperium Romanum, un city builder care mă enervează la culme pentru că dispune de o grafică exagerată pentru ceea ce jocul ar trebui să ofere. Jocul este într-adevăr frumos. Spre exemplu, îmi permite un nivel de zoom de-a dreptul nesimţit, lăsându-mă să văd până şi muşchii







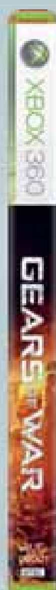
ţăranului pe care l-am trimis să taie lemne... dar asta nu mă ajută cu nimic. Imperium Romanum poate fi un exemplu bun în care grafica deosebită poate acţiona ca un impediment în gameplay. Pe de altă parte, Portal a fost un proiect interesant din punctul de vedere al graficii. Jocul foloseşte cu succes un engine mai vechi, Source, revoluţionar la vremea lui, dar incapabil să concureze cu CryEngine 2. Source însă nu a fost suficient pentru renderizarea portalurilor, dar echipa Valve a reuşit să facă un compromis, adăugând părţile lipsă fără a fi nevoie să investească milioane de dolari în tehnologii noi. Rezultatul a fost o grafică perfectă pentru necesitatea jocului - suficient de eye-candy încât să fie acceptată de jucători, suficient de artistică încât să te facă să te simţi într-adevăr într-un laborator (inducând sentimentul aferent de frustrare), suficient de performantă pentru a randa la calitate maximă imaginile pe care ar fi trebuit să le vezi prin portal. Acest ultim element a fost esenţial pentru că succesul aventurii a depins de asta - dacă nu ai fi fost capabil să vezi imagini de calitate prin portal, ţi-ar fi fost imposibil să îl distrugi pe GLAdOS. Iată deci un exemplu bun de grafică a unui joc, obţinută nu prin folosirea ultimului răcnet de algoritmi, ci prin compromis şi o bună alegere a tehnologiilor. Un exemplu la fel de bun este însă şi Audiosurf, care, deşi merge pe o placă video cu 32 VRAM (aproape inadmisibil în ziua de azi), are grafică suficient de performantă pentru experienţa pe care o oferă. Concluzia este că o grafică bună este acea combinaţie de elemente ce constituie un decor potrivit pentru experienţa pe care o oferă jocul. Deci, grafica ar trebui să aibă o pondere diferită în nota jocului, în funcţie de genul acestuia. Într-un puzzle game ca Audiosurf, grafica nu contează în mod deosebit şi niciun jucător nu caută HDR în blocurile ce trebuie colectate, în vreme ce în Crysis, fiindcă acesta este un demo pentru capabilităţile CryEngine 2, grafica devine primordială în evaluarea jocului, în detrimentul gameplay-ului. Dar implementarea unui sistem diversificat pe genuri al evaluării graficii ar face acordarea notei unui joc nu numai prea complicată, ci şi imposibil de înţeles pentru un cititor neinteresat să citească explicaţiile. Şi atunci compromisul universal acceptat este: dacă reviewer-ul consideră că grafica este potrivită în contextul jocului, dă o notă mare, altfel, nu. Ţineţi minte că reviewer-ul a jucat un număr impresionant de jocuri şi şansa este mare ca el să poată analiza un titlu comparându-l cu altele similare. Dar notarea rămâne oricum subiectivă, pentru că bifarea unei liste de tehnologii folosite sau nu în jocul respectiv nu ar însemna mai nimic în majoritatea cazurilor. Deci faptul că tu vezi un joc cu nota 8 la grafică este irelevant dacă nu citeşti explicaţia. Cu alte cuvinte, pentru a beneficia de un review bun, ori citeşti articolul ori trebuie să se definească un nou sistem de rating, mai relevant decât cel curent. Sau mai bine, poate este necesară o redefinire completă a review-ului.

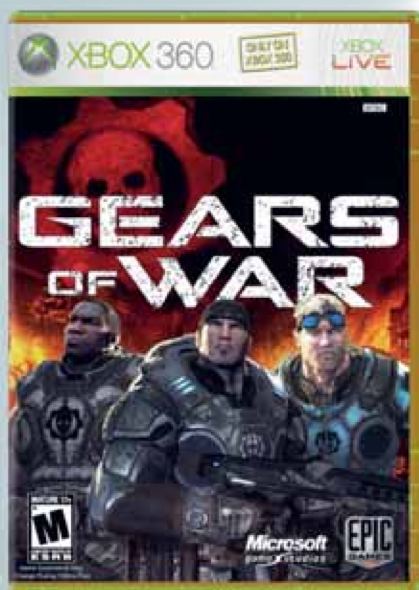
Oare lucrurile stau diferit în cazul sunetului? Mi se pare incorect să acorzi o notă la acest capitol Audiosurf-ului, pentru că muzica ţi-o faci tu. Morrowind însă, deşi are o coloană sonoră cam limitată şi repetitivă, rămâne în Winamp-ul meu la loc de cinste, după atâţia ani de zile. Jason Hayes cu al său Warcraft este de asemenea o capodoperă... în opinia mea, care sunt prietenă destul de bună încă din tânără pruncie cu alde Mozart, Beethoven sau Liszt. Dar coloanele sonore ale celor două jocuri se îmbină perfect cu gameplay-ul de care dispun. Un Morrowind, în care povestea se desfăşoară într-un univers medieval, ar merge ca nuca în perete cu un stil hard rock. Dar sunetul în sine reprezintă şi el o colecţie de elemente, inclusiv vocile, zgomotul de fond şi aşa mai departe. Îmi amintesc mereu cu zâmbetul pe buze de UFO Aftermath, unde toţi membrii echipajului vorbeau de parcă erau la o pauză de tutun, indiferent de momentul dat. Acesta este un exemplu bun de coloană sonoră care deranjează neplăcut experienţa oferită de joc. Dar se poate trece peste? Cât de mult ar trebui luat în calcul acest criteriu? Ce contează o melodie neplăcută când gameplay-ul este de milioane? Gameplay, acest substantiv pe cât de gol, pe atât de plin! Conform Wikipediei, această noţiune imposibil de tradus în română include totalitatea experienţelor prin care trece un jucător în interacţiunea cu sistemul respectiv. Foarte clar, într-adevăr. Deci gameplay-ul include şi grafica, şi sunetul, altfel cu ce mai interacţionam?! Dar notele se acordă separat... hmm. Nu prea are sens, nu credeţi?

Mai rămân multiplayer-ul şi impresia. Multiplayer-ul este... sau nu. E adevărat, în ultima vreme ne-am confruntat cu jocuri care puneau accent pe experienţa în cooperativ, oferind un... gameplay diferit faţă de varianta single player. Hellgate: London este unul dintre acestea, COD, un alt mic exemplu, şi lista poate continua. Orice joc care se respectă oferă acum o componentă multiplayer şi tendinţa este să se pună din ce în ce mai mult accent pe aceasta. Dar cum evaluezi acest multiplayer? Nota 10 dacă este şi 1 dacă nu e? Sau pur şi simplu nu se calculează acest criteriu dacă nu e cazul, astfel oferindu-se din start mai multă valoare celorlalte elemente. Este corect sau nu prea?

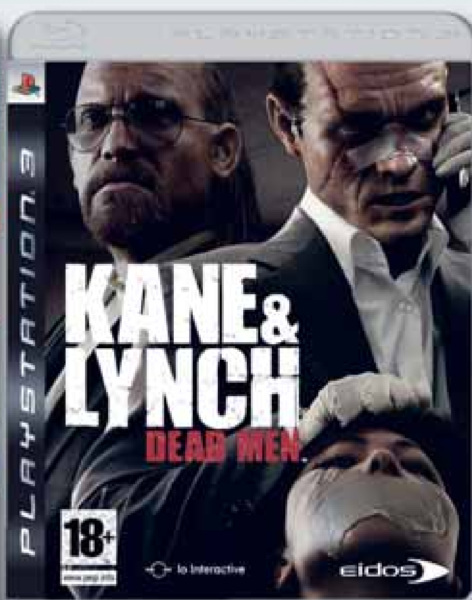
Şi aşa am mai rămas doar cu impresia. Categoric, cel mai subiectiv criteriu şi de asemenea cel care le in-











Ajută-ne să evaluăm corect jocurile

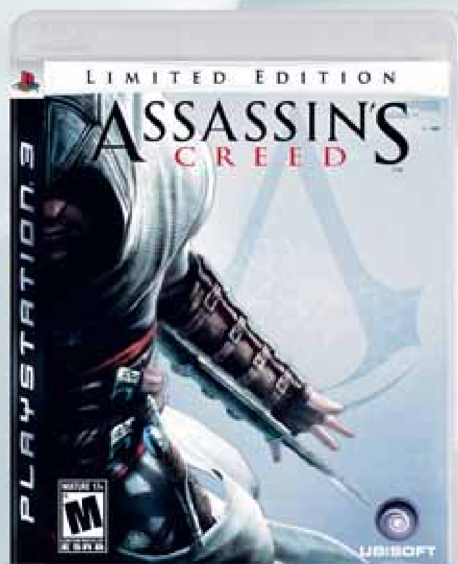
1. Care este genul tău preferat de joc? Te rog, alege dintre următoarele opţiuni: FPS, RPG, Adventure, Strategie, Puzzle, Simulatoare, MMOG, altele. Explică-ne de ce.
2. Citeşti review-uri înainte sau după achiziţionarea unui joc? De ce?
3. Spune-ne care a fost ultimul joc pe care l-ai jucat care te-a impresionat în mod deosebit. Explică-ne de ce: ţi-a plăcut povestea, ai admirat grafica, ai ascultat cu plăcere coloana sonoră, ţi s-a părut foarte uşor de învăţat? Poate că a fost o combinaţie a acestor elemente – fii generos în detalii.
4. Cât de utilă ţi se pare folosirea citatelor într-un articol (spre exemplu, un citat scris cu un font mai mare şi cu o culoare diferită)? Te-ar face un astfel de citat să citeşti măcar o porţiune din articol pentru a-i înţelege semnificaţia?
5. Ţi-ar plăcea ca fiecare articol să dispună de un scurt rezumat, disponibil la începutul paginii de debut sau în cuprins?
6. Câtă încredere ai în experienţa redactorilor LEVEL? Explică de ce. Consideri mai obiective articolele scrise de un redactor cu cinci ani experienţă, faţă de cele scrise de o persoană proaspăt angajată?

clude pe toate celelalte. Impresia redactorului despre joc este relevantă pentru tine numai dacă eşti în rezonanţă cu redactorul respectiv. Cu alte cuvinte, dacă ai încredere în el ca gamer, dacă tu consideri că ce îi place lui, îţi place şi ţie. A fi în rezonanţă cu un redactor este o stare obţinută exclusiv din citirea altor review-uri redactate de el. Mi-e greu să cred că aţi apreciat vreodată un redactor numai fiindcă notele acordate de el vi s-au părut corecte. Cu siguranţă îl cunoaşteţi din prisma review-urilor sale, cu siguranţă v-a câştigat prin scris măcar o urmă de respect. Dacă oricum toate celelalte criterii sunt şi ele subiective, nu devin oare o cantitate neglijabilă în evaluarea jocului, dacă tot avem nota la impresie?

Un nou sistem de rating

Ştim următoarele: cititorii deseori nu au timp suficient să citească un articol întreg pentru a caracteriza jocul în cauză. De aceea, foarte multe persoane apelează în primul rând la nota acordată jocului - o tehnică deficitară, chit că este extrem de rapidă şi comodă. Sistemele curente de evaluare a unui joc sunt subiective, pentru că nu există nicio modalitate de standardizare a unui joc - şi nici nu ar trebui să existe, fiindcă o astfel de practică ar descuraja masiv dezvoltarea de jocuri originale, creative, ieşite din tipar. În concluzie, evaluarea unui joc depinde extrem de mult de contextul în sine al jocului şi de cât de bine se potriveşte suma acestor elemente (grafică, sunet, poveste...) aventurii promise de dezvoltator. Fiecare element în parte ar putea avea o pondere diferită în nota finală, în funcţie de genul jocului - dar acest fapt ar complica sistemele de notare atât de tare, încât ar deveni de neînţeles pentru cititori. Mai mult, un joc care nu poate fi încadrat într-un gen bine definit (cum ar fi GTA) nu ar beneficia de un sistem de notare avantajos. Iar cifrele, oricât de concludente, spun puţine sau, mai bine, oferă un rezultat atât de interpretabil încât devin un element mult prea exploatabil de către marii producători de jocuri în campaniile lor de marketing. În industria filmului, una dintre cele mai accesate colecţii de review-uri este www.imdb.com, care dă note filmelor pe baza votului utilizatorilor. Este cel mai obiectiv sistem de evaluare, pentru că aici nu beneficiem de opinia unei singure persoane, subiectivă prin definiţie, ci de opinia unei comunităţi. Evident, ideea imdb merge cu atât mai bine cu cât filmul este mai vechi şi deci a fost votat de mai multă lume. De aceea această opţiune devine dificil de folosit în industria jocurilor - aici vorbim totuşi de o ofertă mai dinamică (raportat la consumatori) şi de un jurnalism mai iute în acordarea de calificative. Este esenţial pentru o publicaţie din domeniu să fie cât mai rapidă în a oferi un review - şi aici, după umila mea părere, intervine încrederea pe care cititorii o au în reviewer-i. Această încredere „face" şi „desface" publicaţii , iar succesul unei reviste, să spunem, este într-un fel comparabil cu notele acordate de imdb. Dacă tu preferi un anumit site de jocuri, înseamnă că scriitorii acelui site au reuşit să îţi câştige, măcar într-o anumită măsură, încrederea. Iar încrederea aceasta nu poate fi câştigată prin numere - cu siguranţă, ai citit măcar câteva articole publicate acolo, articole care au rezonat cu părerile tale de gamer. De ce, atunci, ajungi să clasifici un articol ca fiind bun sau rău numai pe baza unei note? Este o evaluare grăbită, fără esenţă, care nu te ajută nici pe tine ca cititor şi cumpărător, nici pe reviewer-i şi publicaţii, nici industria, incapabilă să îşi evalueze clienţii în aşa măsură încât să conceapă produse într-adevăr dorite de toată lumea. Ajutaţi-ne deci să scriem articole uşor de citit pentru voi. Ajutaţi-ne să găsim un compromis care să permită o notare obiectivă, dar care să dispună şi de puterea mult mai mare a cuvintelor pentru a oferi unui joc review-ul pe care îl merită.





Întrebări

Aş dori să închei acest articol cerându-ţi ajutorul. Am conceput un set de întrebări la care răspunsul tău ne-ar fi de mare folos; rezultatele ne vor ajuta să scriem review-uri mai bune, să aflăm cum crezi tu că ar putea fi evaluat cât mai obiectiv un joc. Orice comentarii sunt bine-venite - atât adresa reală, cât şi cea virtuală a redacţiei sunt disponibile în paginile de început ale fiecărui număr al revistei. Am ales să structurez aceste întrebări pe genurile consacrate de jocuri, rezervând o categorie specială pentru jocurile ce nu pot fi încadrate în niciun tipar. De asemenea, o parte a chestionarului încearcă să afle ponderea unui articol versus ponderea notei, dar şi să propună metode alternative de layout şi redactare a unui articol. Există mari şanse să nu venim cu cele mai bune propuneri, dar sfaturile, ideile şi comentariile voastre libere sunt aşteptate cu mult interes. Vă mulţumim anticipat!

■ **Lara**

Viața bate filmul. Non-stop!

Woody Allen, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Pedro Almodovar, Mel Brooks, Luis Bunuel, Tim Burton, James Cameron, Francis Ford Coppola… Cine sunt ei? Pfft... nişte nimeni pe lângă cei care au concurat în luna martie la Braşov la festivalul de film pus la cale de organizaţia studenţească BEST. Pentru cei care trăiesc cu capul în pământ şi nu se uită nici măcar pe TVR1, acest festival este o necunoscută. Dar acum veţi afla totul despre el. Ei bine, nu chiar totul, dar măcar unele dintre cele mai importante date. Ajuns deja la cea de-a doua ediţie, Festivalul de Film de Scurt Metraj pentru studenţi a fost găzduit de Centrul Cultural Reduta din Braşov şi Librăria Okian între datele de 18 şi 21 martie anul curent. Acolo, preţ de patru zile, tineri studenţi (şi nu numai) s-au bătut în filme care mai de care mai reuşite, cu idei care mai de care mai trăsnite. Ajutaţi de o tonă de sponsori, tinerii entuziaşti din BEST au reuşit să facă ceea ce puţine organizaţii studenţeşti pot. Nu au trântit un chef cu două sute de butoaie de bere pe plaja din Vama Veche, după cum te-ai putea aştepta de la o gaşcă de descreieraţi, ci au făcut ceva pentru a promova tinere talente cinematografice din patria noastră mult iubită. Iar ei nu numai că le-au pus la dispoziţie o sală de proiecţie, un public şi un juriu, dar le-au dat şi de băut şi de mâncat. Din (ne)fericire, nu alcool şi friptane, ci sucuri şi covrigei. Eu ştiu de ce! Ca să ţină departe cârdurile de babe şi moşi omniprezente la festivalurile cu intrare liberă la care se poate mânca ceva gratis.

Best Film Festival

Începutul

Un festival concurs de film cu şi despre studenţi, BEST Film Festival îşi propune să lărgească orizonturile artistice ale studenţilor, prin promovarea de noi talente şi facilitarea accesului maselor la un stil artistic mai puţin promovat: filmul amator de scurt metraj.

BEST Film Festival le oferă posibilitatea regizorilor studenţi amatori să îşi expună lucrările unui public tânăr, să fie jurizaţi de experţi în domeniu (actori, regizori, oameni de film) şi să câştige premii (nu substanţiale, momentan).

Prima ediţie a BEST Film Festival a avut loc în perioada 27-30 martie 2007. Coordonatorul primei ediţii a fost Florin Cuşmerean, iar prezentatorul Horea Pogăcean. Formula a fost păstrată parţial şi pentru anul acesta, omul de imagine fiind Horea Pogăcean, vicepreşedintele BEST, care a prezentat spectacolul trei zile din patru. Alături de el s-a aflat şi Alexandru Bucur, preşedintele BEST, care a deschis ostilităţile în prima zi a festivalului.





Anul acesta, concurenţilor le-a stat inima în gât în faţa unui juriu format din două doamne de renume ale scenei româneşti. Nora Vlad, solistă la Opereta din Braşov, şi Mihaela Ailincăi, care face parte din Compania de teatru Passe-Partout Dan Puric, au privit cu un ochi critic fiecare dintre cele 27 de filme prezente la festival,

care au însumat aproape cinci ore de rulare non-stop.

Evident, ca la orice spectacol, nu au lipsit nici momentele inedite. Protagoniştii bâlbelor de rigoare nu au fost tinerii lipsiţi de experienţa scenei, ci chiar cei care au ani serioşi de lucru în faţa publicului. În prima zi a spectacolului, doamna Mihaela Ailincăi s-a fâstâcit în momentul în care s-a prezentat în faţa auditoriului. După zâmbetele şi chicotele de rigoare, totul a reintrat însă în normal şi lumea s-a simţit ca acasă.

Şi noi

Având în vedere că festivalul de film s-a potrivit ca făcut cu relaunch-ul revistei noastre, am profitat de ocazie să împrăştiem prin sală câteva dintre numerele noii reviste prin intermediul câtorva concursuri. Cine a reuşit să răspundă la nişte întrebări extrem de simple, concepute de nimeni alţii decât redactorii LEVEL, a pus mâna pe noua revistă al cărei titlu fura lumina reflectoarelor prin culoarea sa turbată. În pauzele dintre filme, alături de reclamele de la restul sponsorilor şi partenerilor media, fiecare dintre participanţi s-a putut perpeli în faţa unui trailer din X3 Reunion şi în faţa unui slideshow ce înfăţişa o mulţime furioasă ce asalta cu torţele în mână o altă mulţime fără torţe. LEVELution is upon you!





Fericiţii câştigători

În ultima zi a festivalului au rulat filmele câştigătoare, iar realizatorii lor au primit diplome şi coroniţe de premianţi, asezonate ici-colo cu câte un premiu din partea organizatorilor. Deşi nu toţi câştigătorii au putut fi prezenţi pentru a-şi putea ridica premiile, cei care au urcat pe scenă pentru a culege gloria au fost mai mult decât mulţumiţi că filmuleţele lor au fost apreciate de public. În oglinda alăturată puteţi vedea care au fost aceste filme, numele realizatorilor şi un rezumat al subiectului. O parte dintre ele nu sunt la prima lor vizionare, aşadar titlurile lor s-ar putea să vi se pară cunoscute.

S-a lăsat cortina

După ce festivalul a luat sfârşit, toată lumea a plecat acasă mulţumită. Mai bine realizat, promovat şi recepţionat decât cel de anul trecut, BFF a fost un succes. BEST promite cu mâna pe inimă ca cel de anul viitor să fie şi mai mare şi mai frumos şi speră ca premiile ce vor fi oferite participanţilor să fie mult mai generoase. Aşa că puneţi mâna pe camera de luat vederi şi puneţi-vă ideile pe film. Nu ştiţi niciodată de unde sare iepurele şi poate chiar aveţi talent. Mult succes şi ne vedem la anul pe ecranul BFF, care cine ştie unde va fi amplasat. Eu unul ştiu că vreau ca la anul să scriu o recenzie despre ce se va întâmpla la Cannes.

■ **Koniec**







PREMIUL BEST FILM FESTIVAL (PREMIUL I)

Sexy piece of plastic
Răzvan Barseti

REZUMAT: Sexy piece of plastic este o satiră a felului în care arată o relaţie tipică din ziua de azi. Finalul neaşteptat al acestui film ne lasă să medităm la natura propriilor escapade romantice. Suntem capabili cu adevărat să iubim? Există mai mult decât sex între un băiat şi o fată? Sau în acest joc amăgitor nu suntem mai mult decât nişte manechini din plastic?

PREMIUL II

Straturi de funingine
Paun Nicuşor-Ovidiu/ Dumitrache Roxana Iliana

REZUMAT: Culoarea contează! Un film despre un caz de discriminare rasială dintre indivizi care sunt ei înşişi discriminaţi de ceilalţi din cauza culorii pielii. Un film despre copilărie, despre jocurile copilăriei şi repercusiunile pe care le pot avea.

PREMIUL III

Radu + Ana
Paul Negoescu

REZUMAT: Radu este cel mai ghinionist om de pe pământ. Lucrurile se pot schimba. Sau nu.

MENŢIUNE I

14 februarie
Andrei Sota

REZUMAT: Când Valentine's Day se apropie, un om de afaceri obscur orchestrează o campanie de marketing agresivă printr-o convorbire telefonică din camera sa de hotel.

MENŢIUNE II

Reamintiri
Dani Tamaş

REZUMAT: Nostalgia transformă amintirile din anii de liceu într-o privelişte ciudată. Momentele cele mai remarcabile dintr-un alt unghi de vedere.

MENŢIUNE III

Vitrina
Darius Groza

REZUMAT: Micul documentar este o prezentare a firmei de publicitate la care regizorul a fost angajat, constând în filmări pe parcursul a câtorva luni, fără scenariu sau regie. Producţia este exclusiv relevarea unei agenţii, prin montajul unor filme despre „ce se petrece zi de zi" în aceasta.



- SERVANTS OF THE BETRAYER -

Nu joc World of Warcraft Online şi, spre ruşinea mea, din cauza unor erori de savegame la Warcraft 3, nu am apucat să-l termin nici pe acesta. Cu toate astea, ştiu câte ceva despre Illidan, cum a fost corupt de Arthas, cum s-a aliat cu Naga, exodul în Outland cu Blood Elfii etc., etc. Aud că acum trăieşte bine-mersi într-un loc numit The Black Temple. Mă rog… trăieşte bine-mersi în timpul în care nu vin basement-dwellerii cu raidu' să ia de pe el phat l00tz şi XP. În jurul acestui Illidan se învârte ca tematică noul set de World of Warcraft TCG denumit „Servants of the Betrayer".

Trădătorii!

Principala adiţie la acest nou set este specializarea „Traitor" la eroi. Voi da ca exemplu clasa pe care o joc eu, şi anume Druid. Până acum se putea merge pe trei specializări: Restoration, Balance şi Feral. Acum, atât pentru Alianţă, cât şi pentru Hoardă există a patra specializare, şi anume Traitor. Interesant e că sunt de două ori mai mulţi eroi în Servants of the Betrayer. Dacă până acum existau doar câte doi din fiecare din cele două clase (unul pe Alianţă şi unul pe Hoardă), acum fiecare dintre cei 18 eroi are câte un corespondent Traitor, schimbând şi partea de flavor a cărţii.

Păstrez Druidul ca exemplu pentru a vă explica despre ce vorbesc. Pe Alianţă îl avem pe Mythen of the Wild, erou cu specializarea Restoration. De două resurse, acesta poate să vindece 2 damage de pe orice erou sau aliat pentru fiecare carte quest pe care o avem pe masă. Tot pe Alianţă îl avem pe Mythen of the Fang, Druid cu specializarea Traitor care tot de două resurse dă un damage în orice erou pentru fiecare carte quest pe care o are posesorul acestuia. Aţi prins ideea? Mai e de menţionat şi schimbul interesant de artwork al cărţii de la „normal" la Traitor.



Se caută turnător

Normal că odată cu apariţia noii specializări au apărut şi cărţile care depind de aceasta. Avem o pleiadă de abilităţi şi aliaţi cu precizarea „Traitor Hero Required", cărţi foarte tari, după părerea mea, dar şi necesare având în vedere că ele sunt valabile doar dintr-un set, în timp ce restul specializărilor au deja „avans" de patru seturi, deci diversitate mai mare.

Ce am observat jucând cu noile cărţi (şi mai ales împotriva lor) a fost că „băeţaşii" lui Illidan lovesc tare şi când nici nu te aştepţi, Traitorii fiind axaţi foarte mult pe damage şi distrugere de aliaţi, abilităţi sau echipamente. Surprinşi? Nici eu. Dau ca exemplu o abilitate de Druid (da, iar Druid!). Eu pe Feralul meu joc Cat Form. Am un potenţial de 5 damage pe tură în medie doar atacând cu eroul (şi mult mai mult dacă-mi iese un anumit combo), dar pentru asta am nevoie de 3 abilităţi jos, abilităţi care nu vin tot timpul, trebuie să şi rămână acolo et cetera. Acum, Druidul Traitor are Serpent Form. O singură abilitate care face cu unu mai mult damage decât data trecută de fiecare dată când atacă. Prima oară Feral pare mai puternic, dar tocmai aici e şmecheria la Traitori. Par destul de inofensivi, însă cu puţină viclenie te pot lovi când nici nu te aştepţi şi pot lovi tare.

Totul se bazează pe cărţi şi cum ştii să le joci. E adevărat că în primă fază o să fie foarte greu de jucat competitiv un erou Traitor, în mare parte din lipsa cărţilor (deocamdată). Calitatea va ţine locul cantităţii, după cum am precizat şi mai sus. Ce urmează? Om trăi şi om vedea la următorul set.

Trădători, dar restul?

Pentru a nu se simţi lăsate pe dinafară, şi restul specializărilor au primit abilităţi, aliaţi şi echipamente noi. Deloc surprinzător, majoritatea se axează pe damage, pe distrugere de abilităţi, aliaţi şi echipamente, acesta fiind după părerea mea cel mai agresiv set apărut până acum. Am mai observat, de asemenea, foarte multe cărţi cu efecte legate de „remove from game". Datorită acestora şi noilor cărţi care depind de demoni se anunţă o perioadă destul de bună pentru jucătorii de Warlock.

Alte cărţi noi notabile sunt quest-urile cu facţiune Aldor sau Scryer care au aceeaşi mecanică de joc ca şi aliaţii (dacă ai ceva Aldor în deck, nu poţi să ai şi ceva Scryer şi viceversa) şi Titan's Grip, o abilitate de Warrior care introduce dual wield pe arme two-handed. Sincer să fiu, am crezut iniţial că e o glumă…

Atenţie specială a primit în setul acesta şi tipul de damage pe care îl dau aliaţii şi eroii (fire, arcane, cold, shadow), unele cărţi fiind mai eficiente în sinergie cu un aliat care dă un tip de damage decât de unele singure. Asta ne îndeamnă să ne uităm la mai mult decât doar numerele de pe carte când ne alegem aliaţii pe care vrem să-i avem în deck.

Epic Win

Upper Deck Entertainment (băieţii care ne tipăresc nouă cartonaşele astea) au obiceiul de a introduce în joc şi chestii de flavor şi fan-service. Cărţi total nejucabile cu efecte grandomane, dar aproape imposibil de realizat. Cea mai recentă realizare de acest gen de-a lor este Lady Katrana Prestor. Aliat Epic de cinci resurse, patru atac şi cinci viaţă. E ok până aici, o carte destul de standard. Dar să vedem ce reguli are domnişoara: A, de 15 resurse scoatem din joc toate cărţile noastre şi începem









un Raid de Onyxia.

O mică paranteză: Un Raid deck e un produs care are niște „boși", abilități și reguli speciale și cu care o persoană joacă împotriva unui party de jucători, fiecare cu propriul deck. Raid deck-urile sunt realizate în așa fel încât să ceară muncă în echipă de la adversari și să fie destul de dificile. Și acum vine domnișoara Katrana și spune că dacă ajung la 15 resurse pe masă pot să joc cu Onyxia împotriva unui singur adversar? Da, recunosc, e nerealizabil. Nimeni nu o să te lase să ajungi în tura a 15-a. Chiar dacă ajungi până acolo, nu o să o ții pe masă pe Katrana suficient de mult ca să îi folosești abilitatea. E un scenariu extrem de improbabil, dar totuși este posibil și asta mă deranjează un pic.

Tot la capitolul Epic și fan-service mai avem un Prince Kael'Thas Sunstrider care fură resursele oponentului, o Lady Vashj care la sfârșitul fiecărei ture pune între 1 și 6 Naga în joc de partea noastră (amândoi aliați Traitor) și un Millhouse Manastorm care face niște chestii pe care eu, ca nejucător de World of Warcraft Online, nu le înțeleg. Toți aceștia, îmi spun niște prieteni care joacă 25 de ore pe zi WoW, sunt personaje foarte cunoscute din Universul jocului. Personaje de calibrul lui Leeroy Jenkins (care deja are propria carte încă de la primul set).

LFG 2 farm itemz!

În fiecare set nou există niște „loot cards". Asta înseamnă că se aleg niște cărți din set, se face un upgrade la ele pentru a le transforma în loot și pe urmă se lasă ambele instanțe ale cărții în set. Cum recunoaștem dacă avem în mână varianta loot a unei cărți? În primul rând, nu e comună, necomună, rară sau epică, e legendară (se recunoaște după textul portocaliu). În al doilea rând pică al naibii de greu (în general una pe cutia de booster-e, deci una la 36 de booster-e). În al treilea rând are o porțiune care se poate răzui pentru a descoperi un cod. Iar în al patrulea și ultimul rând, una cu codul intact valorează o căruță de bani. Nu folosesc asta ca hiperbolă, cineva va veni la voi cu căruța încărcată de bani, la propriu. De ce valorează așa mult aceste cărți, mă întrebați? Pentru că, odată introdus codul de pe carte în jocul online, oferă acces la niște obiecte interesante inaccesibile altcumva și se pare că unii oameni ar da bani grei pentru un obiect care-i face să se simtă speciali.



Una din cărțile legendare cele mai comune din Servants of the Betrayer e Papa Hummel's Old-Fashioned Pet Biscuit care în joc ne dă 50 de biscuiți pe care-i putem da animalului nostru pentru a-l face să crească temporar. În jocul de cărți plătim X resurse, o atașăm unui Pet și acesta primește +X Atac și +X Viață. Personal nu joc Hunter sau Warlock, dar aș vrea patru cărți de-astea cu biscuiți în deck dacă aș juca.

A doua carte legendară este un Personal Weather Machine care generează un efect aleatoriu de vreme (soare, ploaie, furtună etc.) deasupra personajului din joc. În TCG ne lasă să jucăm cu prima carte din deck întoarsă cu fața în sus, iar adversarii nu pot să facă aproape nimic împotriva cărților noastre de acel tip (devin untargetable de către adversar). O carte interesantă care se poate juca în orice deck.

Mai avem, în final, piesa de rezistență: X-51 Nether Rocket. De data asta las jocul online pentru final. Costă două resurse, are zero atac, cinci viață și de o resursă putem da Ferocity (poate ataca în tura în care intră în joc) oricărui aliat de hoardă, dar trebuie să-l distrugem la sfârșitul turei sau, de același cost, oricărui aliat de alianță îi dăm posibilitatea să folosească Activated Abilities în tura în care intră în joc, la fel, distrugându-l la sfârșit. Asta se poate folosi la mai multe combo-uri pe care nu insist acum. Ce face acest obiect în jocul online? Ne dă un epic mount și nu orice fel de epic mount, ci o rachetă. După părerea mea e cel mai urât și nepotrivit lucru pe care îl poți călări într-un Univers fantasy în care ai la dispoziție grifoni și păsări Phoenix, dar se pare că unora le place. Unora le place atât de mult încât această carte valorează câteva sute de euro, dar prețul poate urca până la câteva mii dacă ar fi să ne uităm la licitațiile de pe e-bay. Un urmaș demn pentru Spectral Tiger din setul Fires of Outland care unora le pică în boostere într-o veselie… da, despre tine e vorba. Știu că citești rândurile astea.

În încheiere

Încă nu pot să mă pronunț decisiv în privința acestui nou set de WoW TCG deoarece am jucat prea puțin cu cărțile din el. Cert este că, în momentul în care voi veți citi acest articol, Servants of the Betrayer va fi devenit deja oficial, iar cărțile din set legale în turnee, așa că mă apuc să adun de pe acum Savage Fury și Chew Toy să văd de ce e capabil Druidul Feral cu, dar mai ales împotriva lui Illidan și a setului său.

■ **Paul Policarp**

Pentru mai multe informații despre WoW TCG vizitați www.wowtcg.com

Dell™ recomanda Windows Vista® Home Premium







Stil si substanta.

XPS™ M1730 ofera o excelenta performanta grafica cu DirectX10 prin cele doua placi 256MB NVIDIA Ge Force Go 8700M GT cu tehnologie NVIDIA SLI. Dispune de acceleratorul AGEIA PhysX pentru imagini surprinzator de reale, de ecran de 17" Ultrasharp cu tehnologie TrueLife, de hard disc Solid State de 32GB / 64GB, de camera CCD de 2MP si de 2 microfoane. Prin conexiunea radio de banda larga mobila optionala, te vei putea juca oriunde.

Suporta procesor Intel® Core™2 Extreme Edition de pana la 3.2GHz.
XPS™ M1730, suprematia mobila in domeniul jocurilor.



- prin tehnologia Intel® Centrino® Mobile suporta procesoare: Intel® Core™ 2 Duo si Intel® Core™ 2 Extreme (pana la 3.2 GHz 800MHz)
- Microsoft® Windows Vista Home Premium
- 1-4 GB Dual Channel DDR2 SDRAM pana la 667MHz
- Hard Drive:
  80, 120, 160, 200GB 7200 RPM SATA |
  250GB 5400 RPM SATA | Solid State Drive (SSD)
  Options: 32 & 64GB | RAID 0 Options: 128GB (2x64GB) SSD,
  400GB (2x200GB) 7200 RPM SATA, 500GB (2x250GB) 5400
  RPM SATA RAID 1 Options: 250GB (2x250GB) 5400 RPM SATA RAID 1
- Dual 256MB NVIDIA® GeForce® Go 8700M GT cu tehnologia NVIDIA® SLI®, Ageia PhysX mPPU
- 17.0" UltraSharp™ WUXGA (1920x1200) ecran cu tehnologia TrueLife

DELL™
YOURS IS HERE

GENESYS
Value-added Distribution
Let's Grow Together!

Pentru informații suplimentare și comenzi contactați ***GENESYS DISTRIBUȚIE*** prin e-mail la sales@genesys.ro sau telefonic la 0725 187 800, 021 242 05 42. Oferta este disponibilă prin partenerii locali (accesați www.genesys.ro).

București: Emag 021-2005200, TULIP COMPUTERS 021-2234242, TERRABYTE 021-2527275, CORSAR GRUP, POWER NET CONSULTING 021-2019481; **Bacău:** DEDEMAN 0234-513330, CYBERNET 0234-570892; **Botoșani:** ICE COMPUTERS 0231-536777; **Brașov:** EXPERT SERVICE IT 0268-410898, B2B DIGITAL 0268-317472; **Cluj Napoca:** TERABIT 0264-433993; **Constanța:** BLUE PRINT 0241-520278, IIRUC-suc. DOBROGEA 0241-634595; **Craiova:** VERASYS INTERNATIONAL 0251-306016; **Focșani:** SECRET SERVICES 0237-237094; **Galați:** NEXIAL RESEARCH 0236-319120; **Iași:** BLUENOTE COMMUNICATIONS 0232 – 265995; **Mediaș:** BIROTEC 0269-845777; **Pitești:** FAST ELECTRIC 0248-210037; **Suceava:** NETCOM ACTIV 0230-521268; **Timișoara:** SARATOGA 0256-499780.

RIP

Nu-i aşa că şi pe voi vă încearcă o mândreţe de depresie primăvăratică? Eu zic să ducem lucrurile până la capăt şi să-i oferim un tovarăş asteniei de primăvară în persoana unei mici depresii cauzate de dispariţia a două jocuri pe care sunt sigur că unii dintre voi le-au aşteptat ca pe a doua venire. Dacă nu ştiaţi de ele, cu atât mai bine. Veţi fi surprinşi şi deprimaţi în acelaşi timp.

Call of Cthulhu: Destiny's End

În decembrie 1999, britanicii de la Headfirst Production ne anunţau cu mândrie că au semnat o înţelegere cu Chaosium Inc. (deţinătorii IP-ului Call of Cthulhu şi producătorii unuia dintre cele mai populare PnP-uri bazate pe opera lui Lovecraft) prin care li se acorda dreptul de a publica jocuri inspirate din universul Call of Cthulhu. Tot în aceeaşi lună am fost înştiinţaţi că ni se pregăteşte un FPS horror cu elemente de adventure de inspiraţie lovecraftiană. Aţi ghicit, este vorba de Dark Corners of the Earth. Ce nu ştiţi însă (sau probabil aţi uitat), e că barosanii de la Headfirst aveau de gând să-l pună serios la treabă pe bătrânul monstru „caracatiţoid" şi la un moment dat se vorbea de nu mai puţin de şase jocuri Call of Cthulhu. Ca fapt divers, cei de la Headfirst, cuprinşi de un entuziasm vecin cu nebunia (îi înţeleg, nu în fiecare zi capeţi ocazia să-ţi plimbi fanii prin coşmarurile lovecraftiene), s-au grăbit şi au anunţat un sequel pentru Dark Corners of the Earth (CoC: Beyond the Mountains of Madness) cu aproape un an înainte ca DcotE să fie lansat. Din păcate, socoteala de acasă nu se potriveşte cu cea din târg şi Dark Corners of the Earth a fost singurul care a reuşit (cu greu) să vadă lumina zilei. Beyond the Mountains of Madness s-a pierdut undeva pe drum (nimeni nu ştie unde, când şi cum), despre Tainted Legacy (joc exclusiv pentru PS2 din câte mai ţin minte) nu se ştie absolut decât că Headfirst ar fi vrut să-l lanseze la un moment dat, singurul despre care vă pot povesti câte ceva este Destiny's End.



Încep prin a vă spune că Destiny's End nu a fost gândit ca un sequel al lui Dark Corners De fapt, singura legătură dintre Destiny's End şi Dark Corners of the Earth era opera lui Howard Phillips. Dark Corners a fost un FPS horror cu elemente de adventure, Destiny's End urma să fie un survival horror „la persoana a treia" cu o doză ceva mai consistentă de acţiune. În plus, producătorii şi-au blagoslovit copilul cu un element nemaiîntâlnit până atunci în survival horror-ul clasic: modul cooperativ. În loc să ne arunce în pielea unui detectiv singuratic cu grave tulburări de personalitate (trademark-ul PnP-ului Call of Cthulhu), Destiny's End ne-ar fi dat în grijă două personaje, Jacob Armitage şi Emily Carter, pe care ar fi trebuit să le „utilizăm" împreună (sau să împărţim responsabilităţile cu un amic în multiplayer) pentru a supravieţui ororilor din eternul sătuc de pescari, Innsmouth. Şi dacă tot am adus vorba de Innsmouth, producătorii şi-au permis din nou o mică licenţă poetică şi au ieşit la înaintare cu un scenariu în care celebrul sătuc de pescari a fost făcut una cu pământul în timpul unui raid al poliţiei în anul 1928. Optzeci de ani mai târziu, Jacob Armitage, bântuit de coşmaruri şi chinuit de întrebări, plănuieşte o mică excursie printre ruinele Innsmouth-ului. Însoţit, bineînţeles, de amica sa cu oareşce puteri paranormale.

Din nefericire, n-am apucat să simţim pe pielea noastră cum e să petreci o noapte în Innsmouth. Ghinioanele s-au ţinut lanţ. În iulie 2005, Hip Interactive (distribuitorul oficial) şi-a dat obştescul sfârşit, lăsându-l pe sărmanul Cthulhu cu ochii în soare. Săraci lipiţi pământului, înglodaţi în datorii până peste cap (se pare că procesul îndelungat de producţie al lui Dark Corners of the Earth a fost unul dintre principalii factori care au dus la decesul companiei), rămaşi şi fără principalul „sponsor", cei de la Headfirst s-au străduit din răsputeri să găsească un distribuitor cu o slăbiciune pentru Lovecraft. Spre dezamăgirea lor, nimeni nu s-a îndurat să-i ofere un cămin simpaticului şi neajutoratului Cthulhu. Asta se întâmplă când îţi câştigi existenţa sperând oamenii de bine. În fine, oamenii şi-au tot căutat distribuitor până în primăvara lui 2006, când datoriile au reuşit să-i bage în mormânt. Cu tot cu Cthulhu. Bine totuşi că ultima lor suflare s-a numit Dark Corners of the Earth. Ar fi fost mult mai nasol dacă lumea şi-ar fi amintit de ei ca de indivizii care au stricat seria Simon the Sorcerer ;).



Seria ASUS EAH3870X2

Memorii rapide de 0.8ns pentru Performanţe Extreme!

Prima placă video din Lume cu Dual RV670XT



Pregăteşte-te să dobori câteva recorduri de viteză! Cele mai recente chipseturi grafice de la AMD au ajuns sub forma primelor plăci video dual RV670XT: ASUS EAH3870X2/G/3DHTI/1G şi EAH3870X2/G/HTDI/1G. Dotată cu memorii rapide DDR3 0.8ns şi două ieşiri DVI, EAH3870X2/G/3DHTI/1G nu are nici o slăbiciune când vine vorba de perfomanţă grafică extremă. Acestă puternică placă video este echipată cu un sistem de răcire pentru ambele chipseturi grafice pentru o disipare termică eficientă. Mai mult, în cutia plăcii video ASUS EAH3870X2 Series se află unul dintre cele mai tari jocuri DX10: Company of Heroes: Opposing Fronts.

Inovaţii Hardware

Placa video EAH3870X2/G/3DHTI/1G profită de viteza mare a modulelor de memorie DDR3 0.8ns pentru a oferi cea mai bună performanţă grafică. Este echipată cu două porturi DVI suplimentare, astfel că putem conecta patru monitoare. În plus, EAH3870X2/G/3DHTI/1G utilizează un sistem de răcire dual pentru a răci în mod eficient cele două procesoare grafice. Astfel, comparativ cu designul de referinţă, placa se va încălzi mai puţin, iar sistemul va rămâne stabil.

Gaming Utra Realist cu jocul Company of Heroes: Opposing Fronts

Cel de-al doilea capitol în celebrul joc de strategie Company of Heroes: Opposing Fronts, oferă un uimitor nivel de realism cu uimitoare efecte de lumini, vehicule îmbunătăţie din punct de vedere grafic, schimbarea în mod dinamic a condiţiilor atmosferice. Pregăteşte-te să rămâi uimit atunci când vei vedea detaliile grafice ale acestui joc rulat pe placa video ASUS.












Torn

Cu riscul de a vă strica ziua, voi răsuci puțin cuțitul în rană și vă voi spune că Baldur's Gate III și Fallout 3 n-au fost singurele RPG-uri promițătoare asasinate de Interplay. Au fost cele mai importante, ce-i drept (ambele aveau un background serios și legiuni de fani care să le plângă pe mormânt), însă un anume proiect Washington (RPG-ul Torn) avea toate șansele să devină „the next big thing". „Construit" cu ajutorul engine-ului LitTech, Torn era primul RPG full 3D al companiei Black Isle. O altă premieră era universul în care era plasat Torn, un setting complet nou și deosebit de interesant.

Una dintre atracțiile principale, și poate cea mai puternică momeală aruncată fanilor RPG, era o versiune modificată a sistemului SPECIAL (îl cunoașteți din Fallout) adaptată bineînțeles la cerințele unui univers fantasy medieval. Luptele urmau să se desfășoare într-un sistem semi-real-time. În mare, fiecare acțiune costa un anumit număr de action points care se regenerau în timp, rata de regenerare fiind influențată de diverși factori. Se lucra și la un sistem promițător de magie. S-a umblat puțin și la mecanica party-ului. Din ce am înțeles, party-ul urma să fie un fel de hibrid între grupulețul din Fallout și clica de aventurieri din Baldur's Gate 2. Puteau fi recrutați maximum cinci însoțitori, iar jucătorul controla în mod direct doar personajul principal, tovarășii de drum fiind lăsați în grija AI-ului. Le puteam da câteva ordine prin intermediul unui sistem asemănător celui din Fallout, dar cam atât. După „modelul" Baldur's Gate, companionii s-ar fi bucurat de mai multă atenție și ar fi primit cadou o personalitate nu doar o sabie ruginită și dorința nestăvilită de a se posta între personajul principal și săgeata dușmanului. Membrii party-ului urmau să dialogheze și între ei și chiar să-și ia lumea în cap dacă nu le plăcea cu cine umbli.

Conform declarațiilor lead designer-ului David Maldonado, în momentul în care a fost anunțat oficial (martie 2001), Torn se afla în cea de-a paisprezecea lună de producție. Un demo jucabil a fost prezentat la E3 în același an și a fost primit cu destul de mult entuziasm chiar dacă o serie de feature-uri au fost dezactivate pentru că nu funcționau cum ar fi trebuit. Cu toate acestea, la sfârșitul lui iulie, Torn a fost anulat, cinci cintre cei 56 angajați Black Isle au fost concediați, iar restul au fost „redistribuiți" la alte proiecte. Ceva mai târziu, Feargus Uruqhuart a făcut puțină lumină declarând că „proiectul a fost anulat deoarece nu putea fi terminat în timp util pentru ca Interplay să poată obține profitul care i-ar fi permis să-și continue operațiunile". Lipsa de experiență cu un engine 3D a echipei de producție, precum și upgrade-urile frecvente ale LitTech-ului s-au dovedit până la urmă niște obstacole de netrecut. Întârzierile erau din ce în ce mai dese și când a devenit clar că Torn nu putea fi terminat la timp și necesita fonduri adiționale, Interplay s-a decis să-i pună cruce și să spere că poate un Fallout 3 i-ar salva imaginea. Hehe.

■ cioLAN

În aşteptarea lui



Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu când mă gândesc la cât de mult îmi plăcea să fac mizerie pe jos cu Zergii folosindu-mă doar de Marini şi Medici, parcă şi acum îmi saltă inima de bucurie. Îmi amintesc şi acum felul în care am făcut rost de StarCraft: când mi-am cumpărat primul calculator, l-am luat ca să am note mai bune la Informatică (varianta pentru părinţi – normal că l-am luat ca să mă joc până mă lasă globu' ocular). Aveam un tip în bloc tare la calculatoare care m-a ajutat să-l pun pe picioare şi care mi-a şi dat primul CD cu jocuri. N-am să uit momentul ăla cât oi trăi: ştia pentru ce iau calculatorul (că doar eram amândoi copchii) şi mi-a pus în mână ceea ce avea să fie primul CD plin de jocuri piratate cu care am intrat în contact. Îmi zice: instalează-le pe toate, dar joacă-l pe ĂSTA primul. N-are rost să zic că vorbea de StarCraft... Datorită acestui joc viaţa mea s-a schimbat mai mult decât ar fi putut s-o facă Andreea Marin şi Mircea Radu la un loc, dar destul cu asta.

Băieţii ăştia de la Blizzard sunt cunoscuţi în domeniu, pentru că unde dau, creşte un joc prea tare. Începând cu The Lost Vikings (super joc, l-am jucat ultima dată acum câteva luni – parola din ultimul nivel e MSTR ;)), Blizzard nu prea ştie ce înseamnă sintagma „joc mediocru". Ei fac jocuri care sunt extrem de bune pe partea de multiplayer, plus că sunt foarte PC-friendly, în sensul că nu trebuie să faci împrumut la bancă pentru vreo placă video compatibilă cu sateliţii NASA ca să le joci creaţiile. Exemplu? World of Warcraft, care a ajuns la 10 milioane (!!!) de useri înregistraţi, îţi cere minim un fel de Pentium III şi o conexiune la net (broadband, clar), deci pomană curată, dom'le.

StarCraft nu face excepţie: cu cerinţe de 120 MHz pentru procesor, placă video (practic, orice piesă care intră în slotul ăla fără folosirea forţei) şi 16 MB de RAM. Când a ieşit pe piaţă (în '97, addon-ul a apărut un an mai târziu), a fost considerat milos cu calculatoarele. Ei bine, în aprilie anul trecut (tot în aprilie l-au lansat), băieţii de la Blizzard s-au dus în Coreea de Sud (unde StarCraft este sport naţional, de aia) ca să anunţe că vor scoate pe piaţă cât de curând un sequel după jocul lor preferat. Ce s-a întâmplat după ce au zis asta, vă las să vă jucaţi cu tanti imaginaţia.

Ei bine, de atunci şi până acum, Blizzard s-a jucat cu minţile noastre fragile, aruncând cu frânturi din noua lor armă de dominare a maselor de gameri. Acum dacă stau să mă gândesc un pic, mi-e milă de celelalte companii care scot un joc în aceeaşi perioadă cu Blizzard: eşec garantat. În fine, că tot vorbeam de detalii, de curând au anunţat şi ultima rasă, Zergii, ceea ce înseamnă că sunt aproape gata cu jocul (poate îl scot în aprilie anul ăsta, să se facă fix 10 ani – nu-i subestimaţi, că sunt în stare să facă asta).



StarCraft II este fără doar şi poate unul dintre cele mai aşteptate sequel-uri din toate timpurile, iar Blizzard o ştie; presiunea de pe umerii săi este imensă, având în vedere succesul fantastic de care încă se bucură (dacă nu te mai joci tu, nu înseamnă că cele câteva sute de mii de useri care intră zilnic pe serverele principale nu există). Ei nu prea fac rabat când vine vorba de calitate, un exemplu mai recent fiind tăierea de la rădăcină a proiectului StarCraft – Ghost (se voia a fi un RPG pentru console): au stat ceva vreme pe el, dar s-au gândit că pur şi simplu nu are loc la ei şi nu are rost să scoată jocuri doar de dragul de a o face (se aude acolo în spate, Electronic Arts?)

Dacă nu aţi văzut până acum filmuleţe cu gameplay-ul, vă recomand (mi-ar plăcea să vă forţez), pentru că, vorba lu' nea Dan Diaconescu (cred că am ajuns foarte jos dacă îl citez pe DD), nici nu ştiţi ce pierdeţi. După

Ştiaţi că...

StarCraft s-a vândut în lume în peste 10 milioane de copii, dintre care aproape 5 milioane doar în Coreea de Sud? De asemenea, a fost cel mai bine vândut joc în anul 1998, cu 1,5 milioane de copii vândute în întreaga lume, iar în 2006 a primit o stea pe celebrul Walk of Game, în San Francisco. Conform IGN, StarCraft este cel mai bun RTS făcut vreodată.

Ştiaţi că...

Cel mai cunoscut jucător din toate timpurile este Lim Yo-Hwan, aka. SlayerS_`BoxeR`, un Terran care a revoluţionat stilul de joc încă din 2000. Acesta are un site unde puteţi vedea tot ce a realizat de-a lungul carierei sale (www.boxerforever.com), un fanclub oficial cu peste 600.000 de useri înregistraţi, o compilaţie DVD cu cele mai bune meciuri ale sale şi o autobiografie ce a fost tradusă în engleză, intitulată „Crazy as me".



Știați că...

Jucătorii profesioniști de StarCraft din Coreea de Sud au contracte de câteva sute de mii de dolari? Spre exemplu, Lee Yoon Yeol, aka. NaDa, a avut un contract pe trei ani cu WeMade FOX în valoare de 600.000 dolari, iar în prezent are în derulare un contract în valoare de 750.000 de dolari pe o durată de trei ani. Choi-Zeon Sung, aka. iloveoov și Ma Jae-Yoon, aka. sAviOr, au fiecare contracte de 150.000 de dolari pe an, timp de trei ani. De menționat faptul că acestea sunt doar salariile: jucătorii primesc în totalitate premiile în bani pe care le câștigă, la fel și contractele de publicitate pe care le încheie cu diverse companii.

Știați că...

Peste 20% din populația Coreei de Sud este înregistrată în StarCraft? De asemenea, există două posturi de televiziune, MBCGame și OnGameNet, care se ocupă cu transmisia de meciuri live de StarCraft. Cu ocazia ultimului turneu transmis live, televiziunea OnGameNet a înregistrat cel mai mare rating, ajungând la 50,17% din cota de piață. Printre sponsorii ligilor coreene se numără Coca Cola, Gilette, Pringles, Snickers, Samsung, precum și mari companii din Coreea de Sud, companii care dețin echipe de pro-gaming.





ce le vedeți, vă dau câteva momente să vă opriți din salivat și să vă ștergeți la gură, doar ca să vă mai lovesc o dată: nici jocul ăsta nu cere resurse multe. Blizzard nu a făcut publică nici un fel de configurație „optimă", dar a zis că ar fi nevoie de o placă video cu pixel shader 2.0, adică aproximativ orice placă de la GeForce 5200 încolo.

Blizzard știe că jocul ăsta trebuie să fie cel puțin fantastic, așa că ce s-a gândit? Dacă în Coreea de Sud se joacă StarCraft la nivel de sport național, hai să ia niște pro-gameri direct de acolo și să îi pună să îi testeze jocul: apropo, din cei 10 jucători convocați, unul este jucător profesionist de Warcraft III. Care a fost reacția lor? Ceva în genul „e cam ca vechiul StarCraft", ceea ce este nu doar bine, ci excelent. Dacă mie îmi zice un coreean care a jucat StarCraft 12-14 ore/zi în ultimii 5 ani la nivel profesionist că jocul ăsta este bun, apăi e destul de bun și pentru mine, dom'le.

Dacă stăm să luăm la disecat jocul, observăm că avem unitățile ce au făcut jocul ăsta celebru (Marine, Siege Tank, Zergling, Hydralisk, Zealot, Templar spre exemplu), la care se adaugă abilități noi, plus noi unități care sunt cel puțin interesante:

- PROTOSS STALKER – un fel de Dragoon din vechiul StarCraft, dar mai agil și cu o abilitate nouă: Blink (permite teleportarea unității pe o distanță scurtă);
- ZERG NYDUS WORM – noua modalitate de transport pentru Zerg, un vierme care se mișcă subteran și iese din pământ oriunde pe hartă, unde își descarcă ditamai numărul de unități pe care tu alegi să le bagi în el;
- TERRAN THOR – pentru toți indivizii care au vreun fetiș cu Transformers; arată la fel ca un robot de acolo, e masiv, are miliarde de țevi plantate pe el și e supărat pe tot ce înseamnă inamic. Damage, tati, damage!

Din punct de vedere al gameplay-ului, iarăși nu stă rău: se remarcă aceeași rapiditate în bătălii ca și în fratele său mai mare; evident că există și aici modificări, printre care cred că ar fi bine să menționez câteva:

- MBS (MULTIPLE BUILDING SELECTION), a fost implementată o abilitate inexistentă în StarCraft, dar care se regăsește în Warcraft III, spre exemplu. Asta înseamnă că vei putea selecta cel puțin 2 Barracks, să zicem, și să le pui să-ți facă Marini sau știu și eu ce alte unități ai în minte la momentul respectiv.
- GRUPURILE DE SELECȚIE au fost extinse; chestia asta se traduce așa: în loc de 12 unități, câte puteai selecta în StarCraft, acum poți să tragi cu șoarecele și să cuprinzi până la 36 de unități. Gândește-te câte chinuri aveai cu Zerglingii ăia care ieșeau câte 2 dintr-un singur ou...

În concluzie, jocul o să ne spulbere mințile. Blizzard nu a dat greș până acum cu niciun joc, iar dacă stăm să ne gândim că StarCraft încă se mai joacă la nivel profesionist și este inclus în lista de jocuri oficiale pentru ediția din acest an a celebrului eveniment World Cyber Games, aka WCG, ne gândim că băieții ăștia au luat notițe în ultimii ani de la jocul pe care l-au scos în urmă cu 10 ani. Au în spate experiența, au în spate mai toată comunitatea de StarCraft și mai nou, au alături de ei cam tot ce înseamnă suflare RTS-istică. În mod cert, jocul nu va fi 100% echilibrat cu prima versiune (nici StarCraft nu a fost), dar patch-urile ce vor urma în urma feedback-ului din partea comunității vor face din StarCraft II unul dintre cele mai bune RTS-uri, demn de a fi urmașul lui StarCraft: Brood War. ■

vahllee

Știați că...

Există 12 echipe de pro-gaming ce aparțin unor mari companii coreene? Acestea sunt SK Telecom T1, CJ Entus, KTF MagicNs, Samsung KHAN, eSTRO, Lecaf OZ, Hanbit Stars, MBCGame HERO, OnGameNet Sparkyz, WeMade FOX și STX SouL. Cea de-a 12-a este echipa de StarCraft a aviației coreene, Air Force ACE, condusă de Lim Yo-Hwan, cel mai cunoscut jucător profesionist. Această echipă a luat ființă ca urmare a faptului că armata este obligatorie în Coreea de Sud, iar din această cauză mulți jucătorilor faimoși au fost nevoiți să renunțe la cariera de jucător profesionist.

DEAD SPACE

Survival horror printre stele

GEN FPS **PRODUCĂTOR** EA Redwood Shores **DISTRIBUITOR** EA **LANSARE** 31.10.2008 **ON-LINE** deadspace.ea.com

Încet, dar foarte încet, Electronic Arts a început să-şi îmbunătăţească repertoriul cu francize noi şi de efect, spiritul inovator care a cuprins compania în ultima vreme (vezi Rock Band şi Army of Two) arătându-şi, în sfârşit, roadele. Astfel, mulţumită „moşnegilor" care au ajuns la concluzia că au îndobitocit destul lumea cu simşi şi nefeseuri, de Halloween vom face cunoştinţă cu Dead Space, un survival horror original, al cărui decor ştiinţifico-fantastic ameninţă să eclipseze stelele mai mult sau mai puţin futuriste ale genului. Dacă într-adevăr o va face, rămâne de văzut.


E doar o problemă tehnică

Un mort prin spaţiu

Peste sute de ani, când omenirea va fi nevoită să recolteze planete moarte pentru a le converti în combustibil, nava minieră USG Ishimura pierde contactul cu Pământul, care trimite imediat o echipă de tehnicieni pentru a remedia ceea ce pare a fi o simplă defecţiune. Pentru nefericitul care pătrunde în interiorul ei însă, situaţia se dovedeşte a fi cu totul alta, tehnicianul de serviciu Isaac Clarke constatând că membrii echipajului de pe Ishimura, peste o mie de suflete ce servesc una dintre cele mai mari nave din clasa „Planet Cracker", sunt pe nicăieri. Bineînţeles, nu trece prea mult timp până când scenariştii decid să dezlănţuie iadul, iar amărâtul nostru se trezeşte luptând pe viaţă şi pe moarte împotriva unui inamic necunoscut, care a eliminat sau asimilat deja un echipaj întreg şi nu are de gând să se oprească. Totuşi, spre deosebire de jocurile horror care pun accentul pe scene de groază şocante şi fulgerătoare, ce te zboară din şosete sau îţi joacă nervii în picioare, EA încearcă să împace grozăvia cu psihologia pentru a obţine arma principală pe care o va folosi împotriva jucătorului: (hiper)tensiunea. În principiu, nu contează atât de mult ceea ce se întâmplă la un moment dat, cât ceea ce s-ar putea întâmpla. Drept urmare, dacă echipa producătoare va reuşi să-l ţină pe jucător în ceaţă, fără ca şocurile pe care i le administrează să transforme jocul într-o experienţă previzibilă, Dead Space ar putea fi exact ceea ce aşteaptă amatorii de senzaţii tari de la un joc horror în adevăratul sens al cuvântului.

Conceptual vorbind, jocul seamănă foarte mult cu Event Horizon, un film care a îmbinat într-un mod unic tematica sa SF cu teroarea, dând naştere unei atmosfere distincte, ce se face simţită de-a lungul întregii experienţe cinematografice. Atmosfera de pe Ishimura este sinistră, jocul de lumini pâlpâitoare, umbrele suspecte şi zgomotele lugubre căutând să-i trimită pe intruşi în bra-

ţele disperării cu mult timp înainte de a le face cunoştinţă cu lumea de apoi. Dar în joc, spre deosebire de film, Clarke (al cărui nume se potriveşte suspect de bine cu cel al navei „salvatoare" din Event Horizon, Lewis and Clarke) este singur împotriva tuturor, un tehnician obscur lipsit de talentul unui caftangiu de profesie, care a pierdut orice contact cu restul echipajului său. Tocmai de aceea sentimentul de frică este cu atât mai accentuat. Clarke nu este Master Chief. Clarke este cât se poate de vulnerabil.

Nu în ultimul rând, Ishimura este o navă paşnică, dotată cu arme uşor de utilizat numai în situaţii de urgenţă, ceea ce înseamnă că vom fi nevoiţi, nu de puţine ori, să improvizăm şi să ne apărăm cu tot felul de ustensile mai mult sau mai puţin ascuţite. Spre exemplu, uneltele pe care în alte condiţii le-ai folosi pentru a săpa în piatră îşi fac la fel de bine treaba pe spinările monstruozităţilor mutante ce-ţi sar la beregată sau ţi se încolăcesc pe la picioare; iar de întâlnit, vom întâlni destule. O mare parte dintre pocitaniile cu care vom da nas în nas sunt chiar membrii echipajului de pe Ishimura, sclavi mutanţi ai hidoşeniilor extraterestre cu care vom avea (ne)plăcerea să facem schimb de timbre în a doua jumătate a jocului.

O poveste cu şi despre necromorfi

Povestea, asemenea celei din BioShock, ni se va dezvălui jucându-l, adunând toate piesele puzzle-ului, una câte una. Jucătorul va parcurge primele etape confuz, asemenea eroului pe care îl interpretează. Dead Space va încerca să ne pună îndemânarea la grea încercare, îmbinând abordarea strategică a misiunii cu acţiunea frenetică, pentru că vor exista momente în care vom simţi lipsa muniţiei, iar în faţa noastră colcăie sute de pocitanii. Ce faci într-o astfel de situaţie? Stai locului şi încerci să-ţi faci loc printre ei sau cauţi să evadezi, evitând gloata? Sistemul de luptă este şi mai intrigant. Spre deosebire de orice alt FPS, în Dead Space supravieţuirea depinde de abilitatea de a descoperi punctele slabe ale extratereştrilor prin... dezmembrare. Fiecare inamic cu care te confrunţi va putea fi ucis într-un anumit mod. Trasul în căpăţâni s-ar putea să nu fie cea mai bună soluţie în cazul de faţă, în situaţia în care unele creaturi pot fi ucise doar dacă le-au fost


Hip, hip, urrra!!!


Îți merge la suflet...

pulverizate membrele sau le-au fost smulse inimile din piept. Personajele sunt unice şi reacționează diferit. Arma principală pe care te vei baza va fi un cutter cu plasmă, care își face extrem de bine treaba când se pune problema amputării unui cap, a unui picior, a unei mâini sau altor soiuri de apendice. Cu toate acestea, dezmembrarea unora dintre orătănii poate avea rezultate interesante. În timp ce amputarea piciorului unei creaturi o poate imobiliza, aceeaşi operație poate determina alt inamic să se adapteze, alergând pe celelalte trei în întâmpinarea ta. În unele cazuri, tăierea capului, în loc să ucidă instantaneu, determină apariția unei arătări din gâtul bestiei decapitate, care preia controlul.


Dragoste cu năbădăi

Povestea se bucură de extrem de mare atenție, spune producătorul, care adaugă că fiecare element al jocului este gândit în asemenea măsură încât să ne îngălbenim chiloții de frică, fie că este vorba de saltul unui extraterestru dintr-un presupus cadavru sau un uriaş care străpunge peretele de care te rezemi. Muzica trebuie să fie la locul ei, iluminarea la fel. Amănuntele trebuie bine puse la punct pentru a ne ghemui în scaune de frică. Timing-ul este şi mai important. Intrigant este faptul că repetitivitatea va fi, spune producătorul, aproape inexistentă. Fiecare scenă din Dead Space este unică, iar dialogurile sunt toate in game. Clarke îşi va petrece o mare parte din timp împuşcându-şi adversarii, dar asta nu înseamnă că nu va avea parte de o mulțime de alte distracții, care vor diversifica gameplay-ul şi-l vor ajuta să rezolve puzzle-uri. Va putea utiliza Stasis Gun-ul, ce poate încetini trecerea timpului, dar numai pentru obiectul aflat în vizor, nu întregul joc, iar telekinezia îi va permite să apuce şi să arunce cu diverse obiecte aflate în apropiere. Când rămâi fără muniție, posibilitatea de a ridica un cadavru pentru a-l folosi apoi pe post de armă împotriva atacatorilor este mai mult decât bine-venită. O altă putere este aşa-zisa Zero Gravity, care nu este tocmai o putere ezoterică, ci reprezintă şansa de a folosi cizmele gravitaționale în imponderabilitate. Când te deplasezi printr-un sas, practic, pluteşti prin spațiul din afara navei. Te poți zbengui, trăgând în orice direcție, într-un mediu lipsit de gravitație, iar singurul lucru care te poate aduce cu picioarele pe pământ sunt cizmele gravitaționale. Dar trebuie să aterizezi unde şi aşa cum trebuie, altfel cizmele nu se vor prinde de suprafață. Poți pluti în voie, dar la fel de uşor poți plonja accidental în abis.

Cu dedicație, pentru Mitică făr' de frică

Adăugând secțiuni în care gravitatea este inexistentă, unde depinzi de cizmele antigravitaționale, şi forțându-te în mod constant să ai grijă de rezerva de aer în timp ce te fereşti să nu fii măcelărit, Dead Space vrea să fie luat în seamă. EA îşi doreşte ca jucătorul să se simtă complet singur, vulnerabil şi cu nervii întinşi la maximum, iar dacă produsul final se va ridica la înălțimea aşteptărilor cu care ne ademeneşte, s-ar putea să asistăm la zguduirea genului din temelii. Dar cu titluri noi din seriile Resident Evil, Silent Hill şi Alone in the Dark, ce vor reveni în 2008, este greu de crezut. Oricum ar fi, 2008 va fi unul dintre cei mai înfricoşători ani din istoria jocurilor, concurența arătându-se deosebit de acerbă, iar de câştigat, va câştiga în primul rând jucătorul.

■ KiMO


Numele şi prenumele!



NETGEAR®
Connect with Innovation™



Te-ai plictisit să vizionezi vechile programe pe noul tău TV cu ecran mare?



Savurează la maxim experiența high definition cu Digital Entertainer HD EVA8000 de la Netgear.

Învață trucuri noi pentru HDTV!

Caracteristici EVA8000 :

- ieșire optică digitală audio
- conexiuni la rețea: LAN 10/100 Mbps Ethernet, RJ-45 și Wireless-G, până la 54Mbps
- rulează fișiere media în Windows (WMDRM10)
- rulează clipuri YouTube™ și radio pe Internet
- rulează fișiere de muzică iTunes™
- multi-room playback utilizand 2 sau mai multe EVA8000
- interfață USB 2.0 pentru cameră digitală, iPOD, flash drive USB.

Bucură-te de rezoluția înaltă a fotografiilor tale, a fișierelor video în format HD și de calitatea sunetului pentru fișierele audio stocate pe calculator sau pe un hard-disk portabil. Vizionează clipuri pe YouTube™, ascultă orice post de radio pe Internet și transformă-ți calculatorul personal într-un High Definition Personal Video Recorder (HD-PVR), utilizând **Digital Entertainer HD EVA8000** de la Netgear și sistemul tău multimedia. Cu meniuri facile afișate pe ecran și motoare puternice de căutare, **Digital Entertainer HD EVA8000** deschide porțile unui nou univers al distracției.



Let's Grow Together!

Pentru informații suplimentare și comenzi contactați ***GENESYS DISTRIBUȚIE*** prin e-mail la sales@genesys.ro sau telefonic la 0372 187 800, 021 242 05 42.



GEN Action – Sim Aviatic **PRODUCĂTOR** Ubisoft Romania **DISTRIBUITOR** Ubisoft **LANSARE** Toamna 2008 **ON-LINE** www.hawxgame.com

Cred că este a doua oară în istoria acestei țări când o companie precum Ubisoft, care, să fim sinceri acum, face off-shoring, dă suficientă atenție pieței locale încât să ne simțim și noi, jurnaliștii locali, așa cum se simt cei de dincolo, adică informați direct de la sursă. Prima dată a fost cu Silent Hunter IV, pentru presa internă exclusiv, și a fost foarte interesant. Acum evenimentul a fost ceva mai extins în sensul că a fost internațional, tip „o zi în studiourile Ubisoft". O să trec peste asta, deși am niște amintiri plăcute legate de faptul că am cunoscut niște oameni deosebiți, spre exemplu pe celebrul Kieron Gillen, un fel de monstru sacru al jurnalismului de jocuri. Acum, ca să revenim la realitatea românească, nu știu dacă atenția care ni s-a acordat de către Ubisoft are de-a face cu nevoia lor acută de a angaja oameni sau nu. Cert este că noi am profitat cât am putut și ce pot să zic este că în interior niște oameni lucrează de le sar capacele și sunt foarte deschiși să stea de vorbă despre munca lor, fără a-și face reclamă ascunsă. Ca să facem un preview cât mai complet, i-am ținut din lucru pe Ioan Pălălău, Studio Creative Director, și pe Vitalli Bălănescu, Lead Artist Designer pentru HAWX și unul dintre fondatorii studioului Ubisoft România în 1992. Am discutat mult pe marginea acestui proiect realizat exclusiv de către Ubisoft Romania și a ieșit ceea ce veți citi în continuare.

Terminologie

Unul dintre lucrurile pe care am vrut să le aflu se referă la genealogia titlului jocului, care e un pic ciudat, sunt de acord cu voi. Am înțeles că s-au vehiculat multe titluri, de la Firehawk până la Air Combat. Într-un final s-a ajuns la un titlu care conține întreaga filozofie din spatele jocului. Astfel, H.A.W. vine de la High Altitude Warfare, iar X-ul este denominarea prototipurilor în armata americană. Adică, după cum ne dă un exemplu Ionuț Grozea, înainte de a se numi F-22, primul avion prototip s-a numit XF-22. Ulterior, variațiile prototipului inițial care apar înainte de a intra în producția de serie poartă numele de cod Y. Cu asta ne-am cam lămurit. Sună bine, dar X-ul acela nu știm deocamdată la ce anume se referă… probabil vom avea un număr destul de mare de prototipuri în joc. Așa ajungem la un alt termen, PMC's. Acest termen are legătură cu perioada și locul de desfășurare a acțiunii jocului. Astfel, prin 2012 războiul a devenit o afacere extrem de profitabilă pe fondul unei crize mondiale a resurselor. Au apărut o serie de companii cu fonduri suficiente pentru a forma armate personale de mercenari. Aceste PMC-uri (Private Military Companies) au dobândit în timp extrem de multă putere, lucru care le-a permis să aibă, de exemplu, unii dintre cei mai pregătiți piloți de avioane de vânătoare, cărora evident nu le poți da avioane second-hand. Această putere le-a conferit un avantaj major pe plan mondial, însă PCM erau oarecum limitate de faptul că Statele Unite li se cam amestecau în treburi. În mod natural, a venit și momentul în care s-a luat decizia scoaterii acestei mari puteri de pe firmament. În concluzie, a început meciul PMC vs. SUA. Sincer, nu am înțeles exact de partea cui vom lupta, dar deși mi-aș dori să fiu cu PMC, cred că totuși vom fi vajnici apărători ai SUA.

Problema platformei

Una dintre întrebările de care mă izbesc tot mai des în ultima vreme este „De ce sunteți interesați doar de PC?". Răspunsul e simplu, și anume acela că cititorii noștri sunt interesați de PC. Motivele sunt destul de clare și au legătură directă cu gradul pirateriei în România. Mai au legătură cu prețul exorbitant al jocurilor, distribuite fie online, fie clasic și cu o anumită cultură, aceea a așteptărilor pe care le ai de la un joc. Se știe că în România totuși nu există prea mulți „casual





gamers", ci din contră, o mulțime de jucători hard-core, extrem de pasionați. Aceștia au nevoie să fie într-adevăr stimulați să-și atingă limitele într-un joc. Or consolele nu furnizează deocamdată jocuri suficient de dificile și de inteligente ca să țină prinși acești hard-core gameri. Mă rog, nici măcar grafica nu ține pasul cu cea de pe PC. Evident există o consolă care iese din normal, de la Nintendo, care se cheamă Wii, dar face parte dintr-o categorie cu totul aparte în sensul că ai nevoie de prieteni real-life ca să poți profita de ea… Revenind la HAWX, principala platformă pe care jocul este dezvoltat este Xbox 360 și deși se lucrează simultan și la cea pentru PS3 și PC, îmi exprim o oarecare îngrijorare în legătură cu modul în care HAWX ne va satisface pe noi, jucătorii de PC. Am văzut cu ochii mei cum gameplay-ul este testat și optimizat pentru controlerul de Xbox 360, așa că m-am interesat un pic de suportul pentru PC și pentru alte tipuri de controlere, ca de exemplu joystick-ul (pentru care am fost asigurat că va exista suport). Evident, mai departe am fost curios și în legătură cu gradul de simulare.

Simulator vs. 30 de milioane de copii vândute

Am mai vorbit eu la un moment dat despre faptul





că marile companii de jocuri vor să ne aglomereze pe toți la vârful curbei lui Gauss. Iar dacă asta înseamnă să devenim cu toții lipsiți de pretenții și proști, atunci așa să fie, pentru că se justifică profitul. Probabil acest lucru a fost singurul care m-a deranjat în discuția mea cu producătorii. Înțeleg că politica Ubisoft este profitul, însă acesta nu justifică o atitudine gen „Voi sunteți hard-core, așa că nu avem ce discuta" (nu sunt cuvintele lor, e ceea ce am înțeles eu). Categoric, HAWX nu va fi un simulator. Are un background realist serios în spate, asta însemnând modele, orașe, fizica zborului etc., dar se îndreaptă spre latura cinematică, de arcade, de fun, distracție ș.a.m.d. Cu alte cuvinte, ca să-l citez pe Vitalli, „E un joc". Sunt perfect de acord cu acest lucru. Cu ceea ce nu sunt de acord este faptul că majoritatea companiilor nu vor să investească în jocuri care să se adreseze cu adevărat unei pături largi a populației. Adică să aibă un grad major de configurare astfel încât să fie plăcut atât pentru jucătorii casual, cât și pentru cei hard-core. Iar cultura jocurilor se bazează totuși pe contribuția în producție exact a acelor hard-core gameri, fie că aceștia sunt membri afectivi ai echipelor de producție, fie că sunt testeri gratis, care fac o muncă benevolă. Numai un hard-core va munci necondiționat pentru ca un anumit joc să aibă calitatea pe care și-o dorește el. A-i neglija pe aceștia va duce exact în punctul în care a ajuns cinematografia azi, adică rău de tot calitativ. Nu înțeleg… oamenii cu care am vorbit sunt niște adevărați cunoscători în domeniu, la fel ca și cei care au lucrat pentru Silent Hunter IV. Pentru a crea un joc istoric ar avea nevoie doar de timp. Însă timpul costă și e clar că Ubisoft Distribuitorul nu intenționează să îl plătească. Dacă vă interesează simulatoarele de zbor, atunci s-ar putea să fiți dezamăgiți. Spun s-ar putea pentru că există totuși unele lucruri foarte interesante și care încearcă să creeze un compromis, care poate vă va satisface.

Puncte de atracție

Așadar HAWX este un simulator-arcade de avioane moderne în care tehnologia este punctul principal de atracție. Veți avea între 50 și 80 de tipuri de avioane realizate realist în exterior, unele dintre ele având cockpituri realiste, altele generice. Veți lupta într-o serie de misiuni printr-o mulțime de locații din lume, care au





fost realizate pe baza colaborării cu o companie care are cei mai puternici sateliţi existenţi. În combinaţe cu un software special, hărţile obţinute de la aceştia au fost generate foarte aproape de realitate, lucru care se poate observa şi din poze, pe baza relatărilor unor nativi ai acelor zone. Pe partea de gameplay, se vorbeşte despre E.R.S. sau Enhanced Reality System. Acesta este de fapt alcătuit dintr-o mulţime de subsisteme care ajută în diferite moduri pilotul. Cu alte cuvinte, ERS protejează omul de la manşă de rachete, previne prăbuşirea avionului, are sisteme de control al defecţiunilor etc. Acesta funcţionează ideal cu un alt sistem, superior ca importanţă şi denumit Assistance. Ca să fim mai la obiect, acest Assistance poate fi pus pe ON sau pe OFF. Când e pe ON, veţi fi permanent direcţionaţi cu path-uri 3D în spaţiu, veţi fi ajutaţi, veţi fi scoşi din stall dacă reuşiţi să ajungeţi acolo, cu alte cuvinte singurul lucru pe care va trebui să-l faceţi este ceea ce vi se spune. Relaxant şi fără griji. Normal, acest Assistance ON va limita şi capabilităţile de luptă ale avionului, adică oarecum îi va lungi viaţa, dar îi va scădea eficienţa. Dacă vreţi să faceţi mai mult, puteţi simplu să puneţi Assistance OFF. În acest mod veţi dezlănţui întregul potenţial distructiv al avionului, dar în acelaşi timp veţi fi mult mai expuşi la riscuri. Oarecum, acest Assistance OFF ar putea să dea satisfacţie jucătorilor mai hard-core. Adică veţi putea efectua tot felul de manevre, veţi putea zbura mult mai riscant printre clădiri şi veţi putea obţine în final performanţe mult mai mari. Evident, veţi simţi şi G-ul mult mai des. Pe lângă asta, şi camera va dobândi noi unghiuri de a vă arăta cât de meseriaşi sunteţi. Problema este că totul se opreşte aici. Cel puţin pe partea de single player. Din câte am văzut eu într-un demo de gameplay, lucrurile sunt într-adevăr foarte atractive vizual. Jocul este extrem de spectaculos. Însă mai ştiu că lumea este foarte greu de mulţumit…

Cu ochii'n shader-e

Evident, unul dintre subiectele de discuţie a fost engine-ul grafic. Şi aici am ajuns la o discuţie legată de framerate. Astfel, am aflat că jocul va avea viteze ameţitoare. Din câte am văzut, grafic, jocul arată remarcabil, motiv pentru care mă gândeam care vor fi framerate-ul şi pretenţiile grafice. Mi s-a spus că echipa HAWX a dedicat extrem de mult timp optimizării acestui engine pentru a obţine un framerate de minim 60. De ce 60? Pentru că la vitezele din joc, orice scădere de framerate poate fi fatală şi de asemenea, dacă nu foloseşti un framerate ideal, senzaţia de viteză se va pierde mult, ceea ce ar avea efecte destul de catastrofale asupra unui joc care e gândit să producă senzaţii tari. În ceea ce priveşte PC-ul, nu ştiu de ce soi de sistem veţi avea nevoie pentru a rula jocul la un asemenea framerate, însă am fost asigurat că cerinţele vor fi mai mult decât decente. Tind să-i cred pentru că oricum jocul este creat pe DirectX, ceea ce merge ca o mănuşă cu Xbox. Iar în ceea ce priveşte goodies-urile, se pare că vom avea totul, de la shader-e la mip-map-uri, de la DX 9 la DX 10 şi texturi high-resolution. Deşi sunt un sceptic, pe partea grafică mă declar satisfăcut. Un lucru extrem de interesant pe care l-am aflat este partea de distrugeri a aparatelor de zbor. Probabil vă întrebaţi de ce în multe simulatoare realizate sub licenţă vehiculele nu se distrug, adică nu există un engine fizic de distrugere în care să vezi cum sar bucăţi, carburatoare, motoare etc. Vă zic eu motivul. Este vorba de raţiuni comerciale. Cei care produc în realitate acele vehicule consideră „bad marketing" ca respectivul posibil client să vadă de exemplu un Mercedes rupt în bucăţi la un contact. În simulatoarele acestea de avioane moderne mai sunt şi raţiuni de ordin militar şi secret şi de aceea tot ce veţi vedea este o explozie… nimic altceva. Aşa că nu mai visaţi la cine ştie ce explozii şi dezmembrări în simulatoare, auto sau de orice alt tip… numai dacă nu există licenţe. Destruction Derby de exemplu.

În toamnă

Deşi nu am atins chiar toate punctele pe care le-aş fi dorit, eu zic că v-am ajutat să vă faceţi o idee despre ce se întâmplă. Jocul va apărea prin toamnă şi eu sper ca Ubisoft să se ţină de noua sa politică de a da drumul pe piaţă la jocuri terminate. Nu le poate face decât bine. Chiar dacă sunt un „simmer", totuşi recunosc că interesul mi-a fost trezit de acest joc, pe fondul unei adevărate crize în acest gen de jocuri. Sunt curios dacă vor reuşi totuşi să genereze suficient nivel de divertisment în joc încât să ne ţină pe toţi grămadă. Spun grămadă pentru că multiplayer-ul vine cu o opţiune foarte interesantă, şi anume aceea de cooperativ în campania principală. Asta mi se pare o idee originală pentru un simulator (arcade) de zbor şi nu ştiu să se fi implementat până acum. Pe lângă asta, dacă vreţi dogfight în multiplayer, veţi avea şi de-acela din plin, cu 20 de oameni la un loc. Aşadar… dacă jocul va fi remarcabil, Ubisoft România va primi toţi laurii. Dacă nu, va primi şuturi în fund, care ne vor influenţa pe toţi cei care suntem sau vrem să intrăm în industrie. Aşa că vă chem pe toţi să fim alături de ei şi să-i susţinem, pentru că merită. Producţia de jocuri ar putea deveni cea mai importantă carte de vizită a tinerilor noştri la nivel mondial. Şi sunt sigur că v-ar plăcea… v-ar gâdila la punctul sensibil. Mult noroc!

■ **Locke**



EMPIRE TOTAL WAR

GEN Strategie **PRODUCĂTOR** Creative Assembly **DISTRIBUITOR** SEGA **LANSARE** Noiembrie 2008 **ON-LINE** www.totalwar.com

Tăcute sunt de-acum strigătele de luptă ale barbarilor. Tăcuţi sunt şi trompeţii lui Medieval al II-lea (şi el cam trompetă în esenţa lui, ar spune maliţios cronicarul). Dar liniştea nu-şi are locul aici, în Lumea Nouă.

Câmpul de bătaie duduie din nou sub copitele cailor şi sub muşcătura ghiulelelor, în vreme ce infanteria colonială freamătă în aşteptarea asaltului. Prima rază de soare se reflectă preţ de o clipă în baionete; la un semn, tobele dau semnalul şi râuri de uniforme inundă rândurile inamice. Englezii văd stele verzi, lucru paradoxal, pentru că steagul american are doar astre albe. Copleşit, lordul Cornwallis trânteşte o expresie soldăţească plină de vână şi decide o retragere glorioasă în devălmăşie. Băiat fin, el mulţumeşte Cerului că flota nu mai e frecţia la catarg de lemn din jocurile precedente şi promite să înapoieze cu vârf şi îndesat bătaia primită. Cine ştie, poate bătrânul Neptun va fi mai îngăduitor cu supuşii Majestăţii Sale George al III-lea.

Empire Total War e jocul pe care l-am aşteptat încă de pe vremea primului Medieval, când Napoleon era un mod amărât ce încerca să astâmpere setea de război modern. I-am acordat toată înţelegerea posibilă, dar era prea amatorist făcut ca să poată fi tolerat de un comandant pretenţios. I-a urmat Imperial Glory, încercare ratată a celor de la Pyro Studios de-a lua faţa Creative Assembly în domeniul strategic. Tătucii Total War i-au lăsat pe piromani să-şi dea singuri foc la valiză şi au lustruit din nou armurile cruciate şi păgâne, promiţând că va veni şi vremea revoluţiilor moderne. Au promis, se ţin de cuvânt: Empire Total War vine să aducă seriei spiritul Iluminismului şi secolul zbuciumat cuprins între 1700 toamna şi 1800 şi ceva mărunţiş.

Liberté, Egalité, Guillotiné!

La prima vedere, secolul al XVIII-lea ar putea părea o perioadă paşnică şi civilizată, bună mai degrabă pentru romanele siropoase marca Jane Austen. Lume civilizată, peruci pudrate, caleşti şi valeţi în livrele de gală… Corect. Cu o mică precizare: toate acestea se fac praf şi pulbere încă din anii '50, când coloniile americane le demonstrează englezilor că 13 nu e număr ghinionist dacă e vorba de colonii ce se vor independente. Mai spre final de secol, boala anarhistă ajunge şi la francezi şi se dovedeşte o adevărată durere de cap pentru cuplul regal şi o bună parte din nobilime. Adăugaţi la cele două revoluţii şi pe cea industrială şi amintiţi-vă că lumea este în plină eră a colonialismului şi a navigaţiei. Măriţi-vă orizontul de aşteptare, nu vă miraţi de bătăliile navale… ahem… de schimbările majore de tactică şi strategie, zugrăviţi cu grafica nouă şi în RTS şi în TBS, mângâiaţi pe cap figuri celebre ale vremii… În fine, citiţi şi vă bucuraţi:



Avast Me Hardies!

Să intre în scenă…

… puterile doritoare să-şi împartă lumea. Franţa şi Anglia continuă să-şi arate dragostea reciprocă peste Canal folosind degetul mijlociu, Prusia, Austria şi Rusia ţes planuri parşive legate de teritoriul Poloniei, iar Înalta Poartă preferă să nu vadă că i s-au cam şubrezit stâlpii de la intrare şi îl atacă din când în când pe Carol al XII-lea al Suediei să-i împungă pe ruşi în nord. În partea cealaltă a Europei, spaniolii îşi văd liniştiţi de coloniile americane, în timp ce olandezii se pregătesc să planteze primele culturi de buri în inima Africii. I-ar trimite ei pe capul englezilor în America, dar ştiu deja din surse sigure că americanii lui Washington şi Jefferson se vor răscula în curând. Şi tot din surse, de data asta nesigure, se aude că lista e în continuare deschisă şi că ar mai fi loc de ţărişoare dornice să ocupe un loc mai sus pe scena lumii. Eu aş paria pe o bucăţică din fărâmiţata Italie, că noi mai avem vreo 159 de ani până devenim stat unitar.

Curs de geopolitică: despot luminat sau preşedinte jucător?

Napoleon le-a demonstrat supuşilor săi că Vive l'Empereur! sună mai bine decât Vive la Republique! Din păcate, Napoleon încă e un minuscul caporal, aşa că fiecare jucător va trebui să-şi găsească propriile metode de persuasiune. Influenţa religiei păleşte în această perioadă (ea va continua să-şi bage coada pe ici pe colo, dar mult mai estompat ca în vremea apusă a cavalerilor), e timpul dezbaterilor politice şi al poporenilor doritori de drepturi. Poţi să le faci pe plac şi să-ţi conduci statul copăcel-copăcel pe drumul spre republică sau poţi să faci democraţia mototol şi să-i sfătuieşti să şi-o bage în fund. În fundul gâtului, ca să nu existe dubii.

Dar să-i lăsăm pe cetăţeni să-şi zumzăie nemulţumirile în cafenele şi berării. Voi aveţi alte griji, întinse acum pe o hartă mai mare ca înainte. Războaiele continentale nu mai aveau haz încă de pe vremea medievală; un imperiu modern îşi păruieşte vecinii şi acasă şi în deplasare, adică în colonii. Americile, Africa, India, fiecare e


Zâmbeşte John, ne fac poze cu tunurile!

o nouă sursă de venit şi de dureri de cap, în funcţie de cum îţi surâde norocul militar şi talentul diplomatic.

Că tot vorbeam de diplomaţie, producătorii ţin morţiş de data asta ca diplomaţia să aibă un cuvânt greu de spus în cursul istoriei alternative. Dacă în jocurile precedente era ceva normal ca aliatul să privească senin cum jucătorul este bumbăcit de alţii, acum foaia se mai schimbă. Lumea s-a mai cizelat, cuvântul şi obrazul au o mai mare greutate (măcar teoretic) şi legăturile diplomatice vor cântări greu în ecuaţia războinică. Ţarul Rusiei se va gândi de două ori înainte să dea în turci, ştiut fiind că un asemenea atac îi va pune în cap jumătate din Europa. Eu îndrăznesc să sper că un diplomat abil va putea conduce AI-ul la alianţe militare orientate după interesul jucătorului şi la războaie subtile, în care Franţa reuşeşte să dea Austriei un pumn sănătos în barbă prin intermediul iataganelor turceşti, de exemplu. În fine, ţesătura poate fi complicată la nesfârşit, eu măcar sper să nu se încurce aşa cum reuşea de minune în Medieval II.

Dar destul cu diplomaţia, pentru că, la urma urmei, e doar o sumă de vorbe în vânt în lipsa unei forţe sănătoase de invazie. Vorbim despre război total, aşa că să trecem trupele în revistă. Mai întâi, o vizită în port.

Fregata USS Năvălitorul

Bătăliile navale şi rezultatele lor erau doar la un clic distanţă până acum. Rezolvarea automată era destul de frustrantă pentru strategii înrăiţi: oricare ar fi fost rezultatul, rămâneam mereu cu impresia că eu, Amiralul Octavianus sau Gerula, aş fi făcut o treabă mai bună. Ulterior am jucat mai sus-amintitul Imperial Glory, al cărui sistem greoi de luptă navală în timp real mi-a dovedit cu vârf şi îndesat de ghiulea în etrava că rezolvarea algoritmică poate fi o binecuvântare.

Dar epoca lui Empire e perioada navigaţiei şi a comerţului pe ape, a pirateriei nesimţite şi a supremaţiei tunului în faţa abordajului. Flotele voastre comerciale sunt ocupate până peste cap cu despicatul valului în patru şi vor da vina pe guvern dacă marina militară nu se va îngriji să ajungă tefere la destinaţie. Situaţia e similară şi în cazul infanteriei trimise peste mări şi ţări: covata cu trupeţi va deveni instant un cimitir plutitor dacă nu se află în grija unui vas de război. Ce să mai, lupta navală creşte imens în importanţă şi, prin urmare, nu mai poate fi lăsată la o parte.


Titanic, în vremea revoluţiei americane

Bastonul de amiral va ţine sub comandă un maxim de 20 de nave, începând de la sloop-urile mici şi nervoase (preferatele mele în Sid Meier's Pirates!) şi fregate şi terminând cu fortăreţe cu pânze, pline de echipaj şi de tunuri. Fiecare navă are propria ei zestre de viteză, manevrabilitate şi putere de foc, aşa că gândiţi-vă bine flota înainte de-a da ordinul de construcţie. Nu vă îngrămădiţi la portavioanele vremii: construcţia lor durează mult şi costă pe măsură. În plus, sunt lente ca melcul, deci pradă uşoară pentru o mână de nave mici şi pline de zvâc. Dacă nu mă credeţi, întrebaţi-l pe Filip al II-lea cum s-a făcut de râs cu mamuţii lui în faţa corsarilor englezi.


HMS Gigantic, pentru că Titanic era deja rezervat de dl. Aisberg

Dar să revin la lupta propriu-zisă. Oceanul vă stă la dispoziţie de la răsăritul şi până la apusul soarelui (nu, nu sunt bătălii de noapte). Puneţi-vă flota în poziţie de luptă, stabiliţi waypoint-uri şi daţi comanda de atac. Ochiţi fără milă în burta vaselor inamice, puneţi tunurile pe catarge sau măturaţi puntea de mateloţi cu o salvă bine ţintită, pentru ca apoi să comandaţi abordajul. Cei care s-au îngrijit să aibă artilerişti buni în echipaj se vor bucura să afle că fiecare navă are punctele ei erogene şi va exploda de plăcere dacă este atinsă unde trebuie de o ghiulea buclucaşă. Zvonul zice că punctul G a fost stabilit de producători în magazia de pulbere, de la gunpowder probabil.

Totuşi, distrugerea nu e cea mai indicată măsură. Navele învinse vor fi capturate şi trecute în marina personală. La fel şi echipajele adverse, ale căror membri sunt numai buni de căptuşit găurile din armata proprie. Mai nasol va fi cu spărturile din căptuşeala vaselor, pentru că ele nu se repară de la sine, ci doar în porturile personale, o chestie menită să reamintească uitucilor de ce au nevoie de un imperiu colonial cât mai bine pus la punct.

În caz de război, sunteţi liberi să trimiteţi flote în expediţii de J&F (jaf şi prădăciune) pe rutele comerciale inamice, să blocaţi porturile sau să fiţi cu ochii în patru după piraţi. Pardon, asta e valabil şi în timp de pace.

Soldăţelul (plin) de plumb

Să poposim acum în primul port pentru o cană bună de grog şi să vă spun două vorbe despre lupta terestră, şi ea împănată cu destule mirodenii. Războiul a evoluat puţin de la stadiul mineresc de „dă-i şi să zacă!" şi lupta corp la corp a fost înlocuită parţial cu loteria salvelor de puşcă. Bine, în final se ajunge tot la învălmăşeala cu baionetă, dar până acolo e destulă tactică şi strategie care să încline balanţa lui Nike într-o parte sau în alta.

De exemplu, trupeţii dispuşi rarefiat pe câteva rânduri sunt mai puţin impresionaţi de plumbii şi ghiulele inamice, dar vor fi făcuţi harcea-parcea de şarja cavaleriei. Pe de altă parte, şarja în cauză va eşua lamentabil dacă puşcaşii se regrupează într-un pătrat. Eu deja presimt că voi simula şarje doar pentru a strânge inamicul ca un arici, exact tipul de public recomandat de Sun Tzu pentru o orgă de tunuri pe el.

Odată cu parşivele arme de foc şi-a făcut loc cu coatele în arta militară şi importanţa clădirilor. Orice clădire de pe harta strategică poate deveni o mană cerească pentru unul dintre combatanţi. Infanteria îşi ocupă poziţiile la ferestre şi vor face franjuri şi numărul şi moralul nefericiţilor trimişi să-i evacueze. Pe de altă parte, vă puteţi ruga ca inamicul să tropăie fericit pe scări, iar voi să puneţi artileria în poziţie, să comandaţi Foc! şi să priviţi cum se face bucăţi bunătate de spaţiu . Palate, ba-


Marinari rupţi în... velă


Băieţi, abordăm nava sau îi speriem cu fuga noastră?

răci, mine (eventual fabrici şi uzine, că tot vorbim de revoluţia industrială) sunt puncte strategice plasate în afara oricărui oraş mai cu moţ, motiv suficient pentru ca generalii adverşi să nu mai stea ca marmota-n vizuină şi să prefere să moară în câmp deschis în loc să mă ţină în loc pentru asediu.

Sună bine? Atunci hai să vă spun ceva ce sună prost. Armele de foc mai au încă mult până să fie perfecţionate şi nu vor ezita să vă facă de râs în toiul luptei. Puştile se blochează sau trag aiurea, iar tunurile explodează din când în când, făcând prăpăd în jur. Ar fi o chestie mişto să-ţi poţi detona singur tunurile când inamicul e gata-gata să ţi le captureze, deşi am dubii că asemenea tactică mârşavă ar putea fi introdusă în joc.

Pe final de bătălie, încă un bonus mic şi cool promis de Creative Assembly: salva la cerere. Când ai o flintă care trage din an în paişpe e musai măcar să tragi exact când ştii că trimiţi maximul posibil de pixelaţi cu nasul în ţărână. Chestia devine vitală când vorbim (din nou) de şarja cavaleriei: tragi prea devreme şi faci pagubă doar în ciuperci sau tragi prea târziu şi cel puţin jumătate din victime vor ajunge tot între ai tăi, din cauza inerţiei inventate de nişte fizicieni care n-aveau ce face. Ei bine, producătorii promit că jucătorii cu instincte bune vor putea comanda tirul exact atunci când au chef sau vor striga disperaţi către surorile mai mici: Don't push the button Dee-Dee!

Ce servim azi, mon general?

Băiete, ia vino aici, la masa trei! Notează: două porţii de supă la gamelă, o friptură, o vodcă mică, o baterie de vin şi trei de asediu, patru regimente de dragoni, zece de infanterişti şi mai pui şi tu ceva pe lângă, să iasă de-o armată model, da? Nota de plată o trimiţi guvernului!

Rome era o nebunie când era vorba de adunat armate. Arcaşi din Atena, Hastati din Sparta, Cavalerie tocmai din Arretium, mercenari de unde se putea şi dă-i Jack-ule şi trimite-i peste toată harta, cu grijă să nu se încurce oştenii între ei. Medieval II a fost oarecum mai finuţ şi a modificat puţin sistemul de recrutare. Nu era destul însă, dovadă că Empire va veni cu un nou sistem, centrat pe făptura rubicond-gingaşă a generalului. Tu îi ordoni ce vrei, el trimite ordonanţa să aducă şi armata creşte mândră şi voioasă în umbra chipiului său. În teorie sună bine, rămâne de văzut cum va ieşi implementarea în ceea ce priveşte timpul necesar să aduni răcanii în garnizoană.

Armura nu era destul...

... au decis Creativii şi repede au pus cazanul la foc, pentru ca un engine grafic nou-nouţ să poată îmbrăca Imperiul nostru. Harta strategică va câştiga în dinamism şi detaliu, câmpul de bătaie se va umple de pixel mort, mutilat şi însângerat (promisiuni sunt multe, începând de la ghiulele care rad un rând întreg de trupeţi şi până la răniţii care îşi caută mădularele lipsă), iar marea... Ei bine, marea o aveţi în faţa ochilor şi arată al naibii de bine. Valurile se sparg de prova, corăbiile se înclină după voia tangajului şi-a ruliului, iar rechinii, băieţi simţiţi, plutesc pofticioşi în preajma navelor, doar-doar o pica azi o friptură. Ca tot vorbeam de nave, Creative Assembly ţin să-şi respecte blazonul de developeri serioşi şi au vopsit vasele cu fiecare bucăţică posibilă de detaliu istoric, să fie ei siguri că fregata din joc şi cea scufundată de francezi acum câteva sute de ani seamănă ca două picături de vin, bere sau rom, pentru că mateloţii n-ar fi prea încântaţi să audă tot de apă.

Îşi respectă Creative Assembly tradiţia?

Până acum, cei de la Creative Assembly au urmat un traseu al naibii de fix: un joc bun, unul prost. Sau oricum, net inferior celui precedent. Au început cu Shogun, joc excelent şi pe care încă am curajul să-l recomand celor care apreciază o delicatesă strategică. A urmat Medieval, titlu care refuză cu îndârjire să aducă ceva nou. E drept, jocul oferă ceva mai mult în termeni cantitativi (multe facţiuni, multe trupe), dar basically vorbim cam de aceeaşi Mărie cu un coif mai greu şi mai necizelat.

A urmat Rome şi lungi şiruri de aplauze, pe deplin meritate. După care am huiduit copios Medieval II, joc ucis de bug-uri, lipsuri şi greşeli copilăreşti de design. N-are sens să intru în detalii, cert este că jocul şi-a ratat triumfal intrarea şi nici add-on-ul apărut ulterior n-a reuşit să-l dreagă şi să-l facă pe deplin jucabil.

Empire e următorul pe listă şi promite foarte mult. Bătălii navale (primele din istoria seriei), o hartă mai mare şi mai vie, colonii cât încape şi un nou tip de luptă terestră, toate astea se adună frumos şi teoretic rezultă într-un joc brici. Prin urmare, sper că producătorii îşi vor respecta tradiţia şi Empire va fi jocul care să fure laurii de pe fruntea Romei.

■ **Jack the Ripper**


Pur şi simplu frumos

DINCOLO DE AZEROTH...

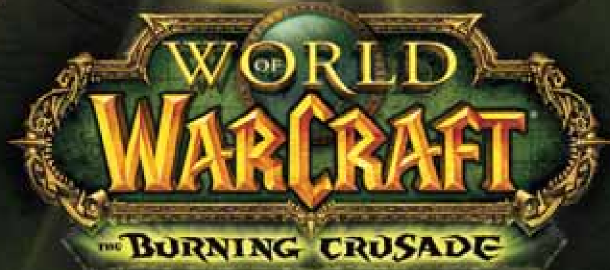
SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripaţi pe care îi controlezi.

STĂPÂNEŞTE energiile mistice ale rasei blood elf

O NOUĂ LUME TE AŞTEAPTĂ

LUPTĂ până la nivelul 70, şi ţi se va deschide o lume de noi posibilităţi.

DEZLĂNŢUIE puterea luminii a noii rase draenei



DISPONIBIL ACUM

12+
www.pegi.info



Chronicles of Spellborn

GEN MMO **PRODUCĂTOR** Spellborn **DISTRIBUITOR** Frogster **DATA LANSĂRII** Q2 2008 **ON-LINE** www.tcos.com

Din nefericire, de fiecare dată când apare o ştire despre un nou MMO ce urmează să fie lansat şi să spargă tiparele, nu pot să nu mă gândesc la World of Warcraft. Deşi până la apariţia WoW-ului mai erau alte MMO-uri pe piaţă, jucate şi elogiate de o grămadă de lume, Blizzard a fost cel care a dat tonul şi a făcut producătorii de jocuri să îşi dea seama ce mină de aur poate fi abonamentul lunar. De fiecare dată când Blizzard spărgea bariera numărului de abonaţi cu încă un milion, apărea pe piaţă un MMO care voia să rupă gura târgului printr-un gameplay de zile mari, o poveste nemaivăzută şi alte asemenea baliverne numai bune de aburit pe cei mai slabi de înger. Nenorocirea asta de WoW a ajuns să fie etalon pentru orice joc online lansat pe piaţă şi a sfărâmat cu uşurinţă orice competitor care dorea să-i fure coroana. Nu mă înţelegeţi greşit, nu consider WoW-ul un joc prost. Doamne fereşte... am trei personaje de nivel maxim şi îl joc măcar odată la două zile. Dar am ajuns să îl joc în silă şi din inerţie. Aştept cu nerăbdare un alt joc care să mă facă să ies din atmosfera aia groaznică. Aştept ceva care să îi ardă una Blizzard-ului peste nas în aşa hal încât Wrath of The Lich King să fie ultimul addon pentru WoW şi să ajungă la un număr de abonaţi mai apropiat de cel al jocurilor concurente. Speranţa mea stă în Age of Conan, un joc ce vine de la producătorii lui Anarchy Online, jocul online pe care l-am jucat cel mai mult până în momentul de faţă. Poate pare curios că până acum nu am zis nimic despre jocul de faţă şi, mai ales, că nu am spus că speranţa detronării WoW-ului nu stă în el, ci în Age of Conan. Nu pot spune acest lucru deoarece ştiu mult prea puţine despre el. Poveştile producătorilor şi imaginile din joc sunt la fel ca multe altele văzute până acum. Staţi liniştiţi, nu spun că va fi un mare fâs, ci doar că sunt sătul de vorbăria fără cap şi coadă a producătorilor care promit marea cu sarea.



Luptători

BLOOD WARRIOR
- Aceşti luptători puternici îşi extrag puterile din abilitatea lor de a crea o legătură de sânge între ei şi ceilalţi. Puterea acestei legături îi permite Blood Warrior-ului să îşi protejeze aliaţii şi să le pună mari probleme adversarilor. Deşi nu sunt adevărate maşini de ucis, ţin bine la tăvăleală şi pot primi multe palme după ceafă fără să comenteze prea mult. Cu alte cuvinte, Blood Warrior-ul este tancul grupului.

CHAMPION
- Devotaţi trup şi suflet strămoşilor lor, Champion-ii pot folosi puterile de mult apuse ale luptătorilor căzuţi în luptă. Fără rivali în lupta cu orice tip de armă, ei datorează acest lucru talentelor moştenite de la spiritele luptătorilor morţi, pe care le pot comanda.

FURYHAMMER
- Practicanţi ai artelor marţiale, aceşti karatişti din altă lume sunt fericiţii posesori ai unor talente native ce le permit să vadă lumea în alte culori decât ceilalţi. Aceste puteri vizionare sunt foarte folositoare în luptă şi de aceea de cele mai multe ori îi veţi vedea comandanţi pe câmpul de bătaie, unde conduc trupele spre victorie.

Vrăjitori

RUNE MAGE
- Savanți ai științelor arcane, rune mage-ii sunt cei pe care îi chemi când ai nevoie de cineva care să arunce cu magie în stânga și dreapta. De asemenea, ei sunt singurii care pot crea rune cu ajutorul cărora vor crește atât puterea lor de atac, cât și a aliaților. Un rune mage este un inamic de temut datorită puterii sale ofensive redutabile și forței insuflate aliaților.

ANCESTRAL MAGE
- Puterea acestora vine din invocarea spiritelor trecutului. Cerând ajutorul acestor spirite, ancestral mage-ul devine o forță din cauza căreia, dacă nu o tratezi cu maxim de atenție, o încasezi rău de tot. Deși ei înșiși nu sunt capabili să facă prea mult rău, spiritele chemate în ajutor vă vor face fundul arșice. Mai ales că pot crește și talentele distructive ale celui care se află alături de ei.

ORACLE DISCIPLE
- Prin studiile aprofundate ale Oracolului (nu mă întrebați cine e, că nu îl cunosc), acești magi sunt mari maeștri în contraatacarea vrăjilor adversarilor. De asemenea, la fel ca orice infirmieră devotată, pot vindeca rănile suferite de aliați în numeroase bătălii, dar mai pot să tragă și o mamă de bătaie cui nu e atent. Ei pot slăbi considerabil puterea magică a adversarilor. Cu alte cuvinte, Oracle Discipline este doctorul petrecerii, care te ține de cap când ai băut prea mult.



Enclava

Deși nu se știe clar, unii susțin că Deadspell Storm este motivul pentru care lumea a luat-o pe calea pe care este acum. Alții spun că nu este motivul, ci efectul. Despre ce este vorba? Ei bine, pe vremuri lumea era așezată pe o planetă ca toate celelalte. Toți trăiau, mureau, se distrau sau se chinuiau în aceleași locuri. Apoi totul s-a dus pe apa sâmbetei. Planeta s-a făcut bucăți-bucățele și s-a dispersat în univers, fiecare ajungând unde o ducea mareea spațială. Enclava este locul unde s-a mai păstrat un pic de civilizație și unde se încearcă să se pună cap la cap ceea ce s-a întâmplat. Enclava este alcătuită din cinci mari case nobile care, în momentul în care nu au ceva mai bun de făcut, se bat între ele. Dar când apare o amenințare mai mare, se aliază fără nici un fel de probleme împotriva dușmanului comun. După care nu au nici cea mai mică problemă să-și ia gâtul una alteia. Nu există o mare varietate rasială, lumea fiind împărțită între oameni și daevi. Prea multe nu se spun despre niciuna dintre ele, așa că putem doar da cu presupusul. Oamenii sunt cei care arată bine, iar daevii sunt ceilalți. Îi veți recunoaște repede.

Luate per total, personajele nu arată strălucit. Dacă imaginile pe care le puteți vedea în imaginile alăturate articolului sau pe DVD-ul atașat revistei nu vă aduc aminte de personajele din Morrowind, înseamnă că aveți o problemă.



Rogues

TRICKSTER
- Caftangii ai umbrelor, trickster-ii folosesc puterea iluziilor și rapiditatea mâinilor pentru a ieși tot timpul în câștig. Utilizând tot felul de unelte mici care le cresc abilitățile, ei vor năuci și răni adversarii. Pot fi recunoscuți foarte ușor datorită vitezei impresionante.

FACEDANCER
- Acești dansatori față sunt maeștri în a-și schimba formele (Dune anyone?). Sunt cei mai eficienți asasini și posedă o gamă largă de talente atât de apropiere, cât și de depărtare. Sunt considerați cei mai buni în arta furișării.

DEAD HAND
- Otrăvurile sunt arma cea mai redutabilă a acestei clase. Întreaga lor artă de atac se bazează pe puterea otrăvurilor și se descurcă extraordinar de bine în fața mai multor inamici.

Născut din neant

Deși jocul se află în producție de ceva vreme (prima referire la el a apărut în 2005), nu se știu prea multe despre el. Compania producătoare nu este una cunoscută, acesta fiind de altfel primul său joc. Așa că nu vă puneți speranțe prea mari în acesta, dar niciodată nu se știe de unde sare iepurele.

 **Koniec**



COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

La nervi nu e bine să dezgropi morţii…

Câteodată, la ore târzii şi neortodoxe din noapte, stau şi mă gândesc melalcoolizată ce jocuri mi-au ţinut loc de Barbie în copilărie şi cum mi-au afectat ele personalitatea deviată. Dând însă introspecţia emo la o parte, seria Command&Conquer nu avea cum să treacă neobservată pe lângă mânuţele mele de „copchilă jucăcioasă". Nu glumesc când spun că tocmai aceste titluri de confruntări futuriste, aparent inofensive, cu grafică grăsună şi înalt abstractizată au condus la mai sus amintita personalitate deviată. Căci, nu ştiu cum se face, dar cam toate personajele cheie din seria C&C au probleme cu anger managementul. Aşa se face că unii se răzbună (vezi Yuri din Red Alert), alţii se enervează (Kane, o da, Kane) şi în final visteria Electronic Arts se umple mai repede decât se răspândeşte tiberiumul pe Pământul post-apocaliptic. Se pare că şi prin expansion-ul la C&C 3, EA reuşeşte să fraierească gamerii din lumea întreagă, demonstrând că franciza C&C este o vacă la fel de bună de muls ca şi omuleţii verzi sau, mai bine zis, cu romb verde deasupra capului, din The Sims.


Mici, dar răi


Ha! Credeaţi că în C&C:KW o să avem flotă? Aţi fost fraieriţi. IAR.


Din seria robotul şi Sidekick-ul credincios

Nervi noi?! (partea cu spoiler-e)

Iniţial, înarmată involuntar cu entuziasmul şi răbdarea ce vin cu orice joc nou instalat pe hard, mi-am zis să las scepticismul în şanţ şi să mă pun pe treabă. Am scos C&C 3 de la naftalină şi am instalat expansion-ul. Am rejucat chiar şi o parte din campania originală, ca să fiu sigură că neuronii îmi sunt pe lungimea corectă de undă. Problema este că, oriunde te-a lăsat campania C&C 3 (fie că l-ai distrus pe Kain cu tunul Ion în campania GDI, te-ai infiltrat în turnul de origine extraterestră în campania NOD sau ai jurat să distrugi omenirea cu dulapul *erm* adică Scrin-ul), în Kane's Wrath nu se mai leagă nimic. De fapt, Kane se încăpăţânează să fie mai ceva ca zombie-ii mitraliaţi din filmele de groază şi să apară iar şi iar după explozii ionice şi scheme politice certificate, într-un format upgradat – de data aceasta acompaniat de accesorii metalice pe faţă. Mai ciudat, asta se întâmplă chiar şi în condiţiile în care el nu moare în campania Nod originală. Am ridicat nedumerită din umeri şi, fiindcă mă simţeam saturată de discursurile lui pline de fervoare, am dat puţin cu fast-forward înspre prima misiune, unde am avut şansa să distrug roboţi mecanizaţi care îmi aminteau vag de Tiberian Sun. După ce am citit şi câteva mostre de intelligence, s-a făcut în capul meu puţină lumină.

Kane's Wrath nu continuă direct întâmplările din Tiberium Wars, ci îşi propune mai degrabă să rotunjească storyline-ul de la al Doilea Război al Tiberiumului încoace. Aceasta însă, din păcate, doar din perspectiva Nod, fapt care face din Kane's Wrath primul titlu al seriei ce se concentrează exclusiv pe o singură facţiune. Întrerupem articolul pentru un scurt anunţ publicitar, cu multe spoiler-e. Vreţi să ştiţi ce s-a întâmplat cu Kane după evenimentele din C&C: Firestorm? Urmăriţi îndeaproape actul întâi, în care Kane, din ascunzătoarea sa subterană, încearcă să reunească frăţia Nod, folosindu-se de personalitatea publică a fratelui Marcion, conducătorul rebel al celei mai mari facţiuni rămase. Aţi jucat cu GDI în Tiberium Wars şi nu ştiţi unde a dispărut Doctorul Giraud? În actul 2, îl veţi ajuta pe Kane să îl captureze. Apoi, veţi afla de fapt ce blondă a fost în spatele atacului asupra Temple Prime-ului (şi nu, surprinzător, nu e Kilian). Doar în ultimul act, evenimentele vor avea loc după cele din campania principală din Tiberium Wars, când Kane vă va ordona să recuperaţi dispozitivul extraterestru Tacitus din mâinile GDI-ului. Sfârşitul transmisiei.

Dacă nu aţi fost încă băgaţi în ceaţă, nici personajul pe care îl întruchipaţi nu este acelaşi cu cel din titlurile anterioare. Nu mai reprezentaţi un general din rândurile facţiunii alese, ci se pare că aţi devenit o inteligenţă computaţională. Vă amintiţi de Cabal, AI-ul militar care brusc în Firestorm s-a făcut mic şi negru şi a început să respire greu, exterminând orice picior GDI sau NOD care îi ţopăia în cale? Ei bine, Kane se pare că a găsit o metodă să îl îmblânzească, dând naştere la alter ego-ul vostru din joc, Legion sau Legiunea.

Storyline-ul se dovedeşte până la urmă fragmentar, necizelat şi nici filmele excelente cu care ne-am obişnuit să fim răsfăţaţi nu mai salvează situaţia. Aceasta în mare parte din cauza distribuţiei reduse la doar trei actori, care nu reuşesc să contureze o atmosferă convingătoare. Dacă Marcion şi Kane trăiesc cu transpiraţia pe frunte momentele din joc, fătuca Natasha Henstridge (care o interpretează pe Alexa, o orfană fanatică cu sechele) îşi priveşte unghiile cam jumătate din timp, gândindu-se probabil la vremurile bune când juca aproximativ dezbrăcată în „Specii".

Supărat sunt Doamne iar

Din nou mi-am zis că nu are a face, doar Command&Conquer egal ciuruială în masă, fără creier. Dar modul în care au fost gândite misiunile nu lasă loc pentru gameplay-ul molipsitor din jocul fără expansion.

În loc să pot să îmi fac o bază solidă și să încep să trimit unități pe bandă rulantă spre inamic, în multe misiuni mi se arunca un Commando, cu care trebuia să nimicesc jumătate de hartă de infanterie, doar pentru a distruge o clădire care genera curent electric. Dacă nu era cazul să mă infiltrez în baza dușmanului, jocul îmi tăia entuziasmul prin hărți labirintice sau misiuni de apărare a obiectivelor centrale. Și probabil pentru a recupera handicapul AI-ului din campanii (ceva mai agresiv decât cel din Tiberium Wars, trebuie să recunosc), în multe misiuni nu dispuneam de un câmp de tiberiu destul de mare în apropierea bazei și nici de unitățile de Tier 3 care mi-ar fi făcut viața mai ușoară. Tactica pe care o poți aplica liniștit în campania din Kane's Wrath este cea de căpușă. Te dedici stării latente, construiești defensiva ținând cont de locațiile, mereu aceleași, pe unde vin unitățile inamice ca grohăitorii la tăiere și aștepți să ai destui bani pentru a-ți forța construcția unei baze secundare în apropierea unui câmp de tiberiu mai mare. Orice misiune care se termina decent după 10-15 minute în Tiberium Wars aici va dura inevitabil peste jumătate de oră.


Hexapod - That's one ugly, mean bug

Desigur, totul este o chestiune de gust, iar câteva misiuni din joc își au savoarea lor. Confruntarea cu Traveler-59, extratereștrii care controlează mințile umane, m-a făcut să îmi uit întrebările existențiale legate de Kane's Wrath și misiunea de capturare a doctorului Giraud e o bucățică impregnată convingător de anihilarea în masă, ca în vremurile bune ale războaielor tiberiene trecute. Dar majoritatea misiunilor sunt prost gândite, dacă nu chiar căzute în păcatul bug-urilor. În topul meu personal de misiuni frustrante am adăugat o misiune din actul final, în care vehiculul GDI pe care trebuie să îl distrugi devine brusc invincibil și se blochează în clădiri, dar și una din actul doi, în care ești prins la mijloc între lupta dintre 2 baze GDI și 2 baze Scrin. Doi se bat, al treilea câștigă… doar că tu trebuie să cucerești cele patru baze inamice înainte ca ele să fie distruse de cealaltă facțiune. Desigur că, în momentul în care capturezi o bază, cealaltă bază rămâne expusă și riscă să dispară de pe fața pământului instantaneu. Normele psihologice impun că nu poți cere de la un fan C&C să aibă grijă ce ucide.

Nervi de… geaba

Cu așa campanii bacoviene nu e de mirare că C&C Kane's Wrath mă face să plutesc în derivă. Sunt în punctul în care nu m-aș mira să îl văd pe Kane făcându-mi cu mâna de pe un catafalc, în timp ce urlă isteric că s-a întors. În suferința sa individualistă, modul Campaign ignoră aproape total celelalte noutăți din joc, adică sub-facțiu-


De plictiseală, super-unitățile mai dansează și step

nile nou nouțe care scârțâie de curățenie. Din cele 13 misiuni, cam jumătate le veți juca tot cu NOD-ul normal, și nu cu Black Hand (sub-facțiune fără unități cu stealth și unități aeriene) sau Marked of Kane (armată cyborg). Iar sub-facțiunile GDI (Steel Talons cu unități mechwarrior din Tiberian Sun și ZOCOM specializat pe arme sonice) și Scrin (Traveler-59, menționat deja și Reaper-17, facțiune fără unități aeriene, dar cu vehicule întărite și tehnici de extragere a tiberiumului mai eficiente) le veți cunoaște doar fragmentar, mai mult din intelligence. Este evident că din cauza înlocuirii anumitor unități cu altele sau din cauza lipsei unităților aeriene, aceste facțiuni nu sunt prea echilibrate. În plus, noua unitate Mechapede a Scrin-ului, cu toate upgrade-urile realizate, este aproape imposibil de combătut (citez din joc „good against everything"). Unele unități noi sunt disponibile tuturor grupărilor din facțiune, cum este cazul elicopterului Hammerhead al GDI-ului, în timp ce altele sunt particularizări ale unităților din campania originală (Purifier-ul este o variantă neupgradabilă a Avatarului Nod, echipat în schimb cu un flamethrower).

Tot în modul Campaign vi se vor prezenta cele trei super-unități pentru fiecare facțiune în parte: MARV, Redeemer și Eradicator Hexapod. Oricât de impunătoare ar fi pe câmpul de luptă și oricât de folositoare ar fi abilitățile lor, mai ales în momentul în care sunt adăpostiți ingineri în ele ca să le repare, aceste trei unități sunt aproape inutile. În primul rând, un joc skirmish nu durează suficient timp cât să adunați resursele să le construiți (e nevoie să aveți tot tech-tree-ul, plus 12000 tiberium clădirea cu unitatea). Apoi, în zadar poate, de exemplu, Redeemer-ul să controleze unitățile inamice, în condițiile în care are timpul de răspuns de o secundă și rămâne la picnic pe orice deal cu gâlme.

Unitățile speciale nu sunt singura adăugare nefericită la joc. Se pare ca EA vrea să testeze totul pe gamerii credincioși și de data aceasta le face terapie cu modul de joc Global Conquest, o clonă ieftină „Risk". Eu oricum am rămas recalcitrantă la aceste tentative după ce am jucat Empire Earth 3. Dacă ignorăm numărul de bug-uri din EE3, C&C Kane's Wrath în modul mai sus amintit reflectă cam aceeași calitate. Ce e și mai stupid este că puteți câștiga orice bătălie în modul detaliat, dacă aveți posibilități de construcție în armata de ofensivă, în timp ce auto-matchurile sunt aproape întotdeauna calculate în pierderea jucătorului. Noroc cu multiplayer-ul, că mai salvează amintirea atrofiată de gameplay delicios ce ne-a rămas din titlurile anterioare. În fond, modul multiplayer este singurul în care puteți încerca sub-facțiunile cum se cuvine.

Poate mă credeți nebună sau poate că am dat eu în consumerism. Dar în momentul în care un expansion


Sau 66. Eu nu înțeleg încă de ce nu pot folosi RAID (omoară insectele definitiv)

pack vine cu un serial number care îi permite cumpărătorului să acceseze versiunea beta a mult așteptatului Red Alert 3, se mai poate spune că NU e vorba de reclamă? Poate voiam să știm cu toții dacă extratereștii vor distruge Pământul sau dacă o să moară vreodată Kane, cu voia Celui de Sus. Dar la cum arată situația, va trebui să ne ținem cu toții curiozitatea nod în gât, în timp ce EA se va juca senin de-a „uite Kane-ul, nu e Kane-ul", în vecii vecilor, Amin.

■ **Absinthe**

alternativa


COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Diferența față de Command&Conquer 3: Kane's Wrath este cam aceeași ca cea dintre Schwarzenegger și Einstein. Dacă sunteți atrași de cel de-al Doilea Război Mondial, de tactici subtile sau poate doar de efecte vizuale excelente, încercați acest expansion standalone la ceea ce a fost cel mai bun joc de strategie al anului 2006. Opposing Fronts nu revine doar cu atmosfera gen „Salvați soldatul Ryan", ci aduce și două armate specializate: cea engleză (înceată și dependentă de defensivă) și Elita Panzer (flexibilă, mobilă și adeptă a tacticii Blitzkrieg).

***LEVEL NOIEMBRIE 2007**

BUNE:
- facțiuni noi
- modul de joc Global Conquest pare interesant, cel puțin la prima pipăială
- gameplay-ul satisface încă orice gamer călit și chițibușar

RELE:
- storyline-ul nu are o tangență prea mare cu titlurile anterioare
- campania se concentrează doar pe facțiunea Brotherhood of Nod
- sub-facțiunile noi nu sunt echilibrate, diversitatea lor este aparentă

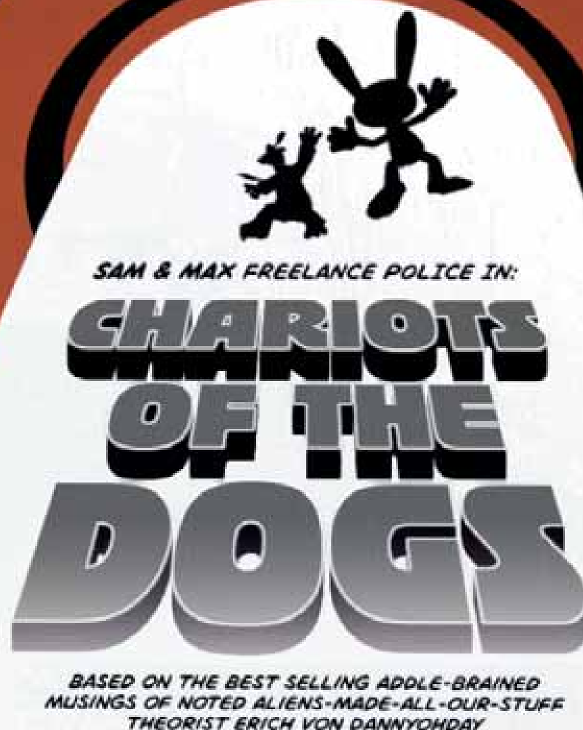
CONCLUZIE: Dacă sunteți fan C&C, aveți tricouri roșii cu NOD în dulap, chelia inteligentă a lui Kain și o schemă cu tot storyline-ul C&C din '99 încoace, puteți să îi acordați titlului o șansă. Dacă nu, să ne întoarcem la ruși și americani în așteptarea lui Red Alert 3, că și așa e tensionată situația în Ucraina.

7,5

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	07

Gen: Real-Time Strategy (RTS) **Producător:** Electronic Arts Los Angeles **Distribuitor:** Electronic Arts **Ofertant:** www.GameShop.ro **ON-LINE** www.commandandconquer.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB



O Bosco where art thou?





În timp ce noi ne preumblam prin Europa încercând cu disperare să înfigem ţăruşul veseliei în inima plină de tristeţe a vampirului emo Jurgen, sărmanul Bosco a dispărut în mod misterios de pe faţa Pământului. S-a năpustit în toaletă de unde n-a mai ieşit nici cu slujbe. Deci, dacă-mi permiteţi o glumă răsuflată, Bosco e oficial în budă. Mi-e cam ruşine să recunosc, dar m-am bucurat puţin că am scăpat de el. Sincer să fiu, mă cam săturasem să-mi fac cumpărăturile în buticul psihopatului şi am considerat că o pauză e mai mult decât bine-venită. Dar, cum spunea rapsodul cu chipiu din personalul de Mangalia, Bosco nu e mort, Bosco se transformă. În intrigă. Se pare că scenariştilor de la Telltales li s-a făcut milă de bietul paranoic şi au angajat doi detectivi să-i dea de urmă. Nu e greu de ghicit cine anume a primit cazul şi cum anume îl va rezolva.

Chariots of the Gods

Chariots of the Dogs începe relaxat cu o descindere în forţă a Poliţiei Liber Profesioniste în mica prăvălioară a marelui Bosco. De parcă doi psihopaţi nu erau de ajuns, în peisaj apare şi vechiul nostru amic Flint Paper, care nu pierde ocazia să ne împărtăşească din vasta experienţa lui de viaţă. Când metoda clasică (adică o ploaie de gloanţe care în orice poveste serioasă cu detectivi ar fi trebuit să aducă dispărutul înapoi) dă greş, cei trei vor fi nevoiţi să apeleze la o soluţie neobişnuită: investigaţia. Veţi avea astfel ocazia să vedeţi cu ochii voştri ce anume ascundea Bosco în toaletă şi, în premieră pe magazin, ce minunăţii mişună de partea nevăzută a tejghelei. După ce ne jucăm puţintel de-a detectivii prin dugheana lui Bosco şi rezolvăm două puzzle-uri simpluţe (şi educative) care m-au făcut să strâmb puţin din nas (oameni buni, mă prindeam şi singur, chiar nu era nevoie să-mi scrieţi soluţia pe pereţi cu font roşu de un centimetru), vom rezolva misterul. El (adică T H E M, pe limba stricată a vizitaţilor de peste ocean) sunt de vină!!! El l-au răpit pe Bosco, El au creat viaţa şi tot El vă cântă La Mulţi Ani în fiecare an din străfundurile Cosmosului. Ceea ce urmează este greu de descris în cuvinte. Ca să evit potenţialele spoilere, vă spun doar că un simplu caz de răpire se va transforma încet-încet într-un talmeş-balmeş absolut dement demn de un sketch Monty Python. Episodul va atinge punctul culminant când duşmanii de moarte ai tovarăşului Bosco îşi vor face apariţia. Nu vă spun cine sunt El (nici nu vă trece prin cap...), însă intrarea lor în scenă este unul dintre cele mai amuzante momente din istoria „serialului". Aş spune „cel mai amuzant", dar poate nu toţi gustaţi gagurile genial de absurde...

Telejurnal de bord

Cazul dispariţiei lui Bosco va fi rezolvat relativ rapid, fără prea multă vorbărie. De fapt, răpirea paranoicului n-a fost decât un scurt preludiu pentru adevăratul spectacol. După cum probabil bănuiaţi, gaşca extraterestră pusă pe blestemăţii nu este doar o plăsmuire a imaginaţiei defecte a negustoraşului paranoic. În loc să-i gâdile posteriorul pentru binele ştiinţei ca orice alieni serioşi, misterioasele făpturi extraterestre l-au lăsat pe Bosco să bântuie de nebun pe puntea de comandă. Circul se dezlănţuie când curiosul Bosco se împiedică de o maşină a timpului şi reuşeşte în câteva minute să nenorocească istoria. Ca dovadă că Universul (şi scenariştii de la Telltales) are un simţ al umorului tare bolnav, sarcina de a repara stricăciunile cauzate de un nebun aterizează în spinarea altor descreieraţi...

Ca să nu mai lungesc prea mult vorba, în Chariots of the Dogs oamenii de la Telltales şi-au propus să ia peste picior călătoria în timp. Imaginaţi-vă cum ar de-







curge o discuție despre călătoria în timp purtată de doi comedianți beți turtă care încearcă să fie serioşi şi o să vă prindeți cam care este atmosfera generală din Chariots of the Dogs.

Dacă ați jucat Days of the Tentacle, ştiți ce fel de puzzle-uri o să vă chinuie materia cenuşie. Şi chiar dacă nu ați avut plăcerea să vă luptați cu un tentacul purpuriu, nu trebuie să fiți nişte genii ca să vă dați seama ce provocări vă aşteaptă într-un adventure care vă trimite la plimbare în timp şi spațiu şi vă oferă posibilitatea de a schimba istoria. Dar lucrul cu adevărat îmbucurător este că toate problemele de logică din Chariots of the Dogs au un scop clar, contribuie la poveste, nu sunt puse acolo doar de dragul de a fi. Şi împreună alcătuiesc Marele Puzzle care este Chariots of the Dogs. Ca să rezum totul într-o singură frază, în cazul de față puzzle-urile sunt puse în slujba poveştii şi nu invers. Problema dificultății însă rămâne. Cu două sau trei excepții (când a trebuit să iau o mică pauză, altfel cheleam prematur), am trecut prin joc fluierând. E drept, îți trebuie puțintică imaginație şi câteva miligrame de logică, dar dacă eşti un maniac al adventure-ului Chariots of the Dogs este o joacă de copil...

Star Crack

Revelația de la jumătatea episodului mi-a întărit convingerea că personajele pitoreşti care populează studiourile Telltale au o mică plantație de ciupercuțe în beci şi nu se sfiesc să se înfrupte din darurile mai speciale ale Maicii Natură de câte ori simt că se apropie deadline-ul. Bineînțeles că nu lipsesc nici micile trimiteri la filmele cult care tratează problema spinoasă a călătoriei în timp (şi paradoxurile pe care le creează). Trekkerii vor primi şi ei ce merită (scurte înțepături care îi vor amuza cu siguranță), iar vechii fani ai point'n'click-ului vor fi răsfățați cu o serie de poante doar pentru ei livrate de un Sam din viitor bătrân şi chinuit de Alzheimer. În ciuda câtorva mici poticneli (nu le-aş numi eşecuri, doar că se putea şi mai bine), Chariots of the Dogs este unul dintre cele mai amuzante episoade de până acum.

Timpul, penultima frontieră



Se pare că oamenii de la Telltale şi-au învățat lecția şi au pregătit finalul sezonului cu mai multă grijă. Chiar dacă nu vă va răspunde la toate întrebările, scenariul lui Chariots of the Dogs reuşeşte să lege între ele episoadele anterioare şi ne pregăteşte spiritual pentru Marele Final „What's Up, Beelzebub?". Printre altele, veți afla ce anume (de fapt cine) a cauzat tulburările de comportament ale arcade-ului nevropat din COPS, veți dezlega misterul naşterii lui Bosco (un puzzle drăguț care acceptă şi o soluție alternativă) şi vi se va aminti discret că a existat şi un prim sezon ;). În concluzie, după ce veți termina Chariots of the Gods, veți avea o imagine de ansamblu destul de clară asupra întregului sezon. E drept, lipsesc câteva piese, dar am o bănuială că ultimul episod va completa puzzle-ul. Şi chiar dacă prin absurd What's Up, Beelzebub va da greş, Chariots of the Dogs a făcut mai multe pentru acest sezon decât ultimul episod din sezonul întâi.

■ cioL AN

alternativa



DAYS OF THE TENTACLE

Dacă v-a plăcut Chariots of the Dogs, Days of the Tentacle este o alternativa perfectă. Un adventure foarte inteligent şi din cale-afară de amuzant, Days of the Tentacle este remediul perfect pentru astenia de primăvară.

BUNE:
- foarte amuzant
- bine închegat

RELE:
- dificultate scăzută
- putea fi şi mai amuzant

CONCLUZIE:



Imaginați-vă cum ar decurge o discuție despre călătoria în timp purtată de doi comedianți beți turtă care încearcă să fie serioşi şi o să vă prindeți cam ce vă aşteaptă în Chariots of the Dogs.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games & GameTap
Ofertant/ON-LINE www.telltalegames.com/samandmax,

CERINȚE MINIME:
Procesor P 1,6 GHz **Memorie** 256MB Ram **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1





De la teutoni revine puzzle-ul

Întotdeauna am fost convins că genul adventure nu este pe moarte. Adică, chiar dacă nu au mai apărut titluri majore de înaltă calitate, totuşi, ici - colo, câteva jocuri au menţinut atenţia trează asupra genului, iar numărul celor interesaţi nu a scăzut, se pare, sub pragul de fezabilitate considerat critic de proiectele economice studenţeşti. Altfel, nu îmi explic de ce continuă să fie lansate adventure-uri, cu o cadenţă relativ constantă... Să fie oare tocmai pentru că multe dintre acestea sunt, de fapt, proiecte de buget mic realizate de grupuri foarte restrânse de pasionaţi?

Dacă vă amintiţi, recent am avut în review un adventure cel puţin interesant - Darknes Within - care era produs de un număr de aproximativ 2 (doi) oameni! Şi, dacă nu mi-ar fi teamă că m-aş răni prea tare scobindu-mă-n memorie până la sânge, cu siguranţă aş mai aduce la lumină câteva titluri suficient de reuşite care să-mi justifice teza: adventure-ul este ţinut pe perfuzii şi respiraţie artificială de către pasionaţi, agregaţi în microîntreprinderi ale căror produse sunt aduse pe piaţă de către distribuitori minori, cel mult puţin cunoscuţi.

Ah, dar să nu uităm, în ecuaţia noastră intră şi landurile. Adică „pământurile în care ăia care se joacă sunt nemţi". Este bine ştiut că Germania a fost un nesecat izvor de producători şi consumatori de adventure-uri, cu o înclinaţie specială pentru cele de tip Monkey Island. Uite aşa, chiar dacă în restul lumii se aşază încet praful peste biciul şi pălăria aventurierului virtual, iar Benoit Sokal practică sportul extrem de a se face de cacao în mod continuu şi frenetic după succesul repurtat cu seria Syberia, în Germania încă există nişte visători care pun apă şi fertilizator natural la rădăcina florii devenite cam albastră a genului adventure. Vorbesc aici despre producătorul Deck 13 şi distribuitorul 10tacle Studios, ambii „nemţeşti", ambii mititei, care au adus către mouse-urile noastre un nou prilej de point and click, pe numele său Jack Keane.

Fără piraţi?

Nu trebuie să facem un efort prea mare pentru a ne imagina că eroul principal al acestui joc este chiar Jack Keane. De fapt, acest efort nu a fost făcut nici de producători... Ei bine, Jack este un căpitan de vas ajuns la ananghie, pe care strâmtorile financiare prin care şi-a condus cu insucces corabia l-au determinat să fugă bând oceanul, acolo unde îl trimite chiar şi un contract îndoielnic spre dubios, dar care pare să îl scoată din raza de acţiune a recuperatorilor de datorii. Cum ar veni, un oficial al serviciului de spionaj britanic îi promite 10.000 de lire lui Keane dacă acesta va transporta un agent sub acoperire, cu destinaţia Tooth Island. Care Tooth Island este o posesiune a Coroanei aflată undeva înspre India, la concurenţă cu marii producători de ceai din Ceylon. Pentru că guvernatorul insulei este un anume Doctor T., cunoscut pentru plantaţiile sale de ceai, dar şi pentru preocupările sale cel puţin ciudate în ce priveşte dezvoltarea unor soiuri hibride de plante carnivore şi „ceaivore", pe care vrea să le folosească pentru a faulta major Imperiul Britanic (cu care are ceva de împărţit la zero),



Important e că copiii se iubeşte.



Secrete întunecoase



Cumpărături



Filiera indiană

dar şi pentru a devora produsele concurenţei.

Însă, odată ajunşi în Insula Dintelui, Keane şi agentul Montgomery o dau rău de tot în bananier, lucrurile se complică, apare şi o tânără bodyguardă a Doctorului T., proaspăt angajata Amanda, se produc încurcături cu localnicii, dar şi cu autoritatea britanică prezentă în insulă sub forma a doi soldaţi îmbrăcaţi în clasicele uniforme roşii, precum şi în la fel de clasica fudulie flegmatică albionară, în care, de altfel, este înveşmântat şi etern imperturbabilul agent secret, Montgomery, cu care am început această frază săptămâna trecută.

Bun, toate cele rele fiind astfel adunate într-o premiză nefavorabilă evoluţiei pozitive a eroului principal, este clar că Jack va trebui să facă faţă unei mulţimi de provocări, destinate a-l aduce tot mai aproape de revelaţia că între el şi această Insulă sunt legături mult mai adânci decât ar fi bănuit, că trecutul său neclar de copil părăsit într-un orfelinat îşi va găsi aici rezolvarea tuturor misterelor, mai mult sau mai puţin sângeroase, dar care au toate legătură cu malevolentul Doctor T., cel ce va trebui învins într-o confruntare între bine şi rău ce se va termina la final - evident, de ce să mai continue jocul, o vreme, după ce Marea Încleştare dintre Bine şi Rău a avut parte de o concluzie? Tulburătoare întrebare, zău aşa, aştept producătorii dotaţi cu suficientă imaginaţie ca să-şi permită şi un astfel de tur de forţă...

:-)

Ceea ce m-a bucurat de la bun început la Jack Keane este atmosfera destinsă, relaxată, împănată cu zâmbete şi jovialitate. Credeţi-mă, sunt momente în viaţă în care vrei să te linişteşti, să râzi lipsit de griji, la o temperatură molcuţă a trăirilor, la limita facerii de nimic important. Parcă începuseră să-mi stea uşor în gât exploziile de pasiune şi dramatism ori întunecimile unor mistere de influenţă lovecraftiană, în care monstruozitatea este depăşită numai de bestialitate, iar aceasta din urmă păleşte în faţa insondabilului non-uman al unor creaturi/zei/directori de ospiciu ce ţin neapărat să te transforme într-o cumplită creatură a mării/cavernelor/ruinelor civilizaţiei/grupurilor de ţărani cu torţe.

Astfel se face că m-am integrat cu bucurie în atmosfera Goa spre trance, cum ar fi fost aceasta în sec. al XVIII-lea, din Insula Dintelui. Populaţia este haioasă, vorbind engleza cu un accent indian teribil, care ar fi trebuit interzis sub incidenţa legii drepturilor de autor, după apariţia filmului „Petrecerea" cu Peter Sellers în distribuţie. De fapt, toată lumea din acest joc are un accent caraghios, iar asta mă duce cu gândul şi la varietatea de personaje comice, între care se remarcă unul - un indian ce vorbeşte ca Naşul şi se crede mafiot. Vizual şi auditiv, acest personaj este una din marile reuşite ale jocului...

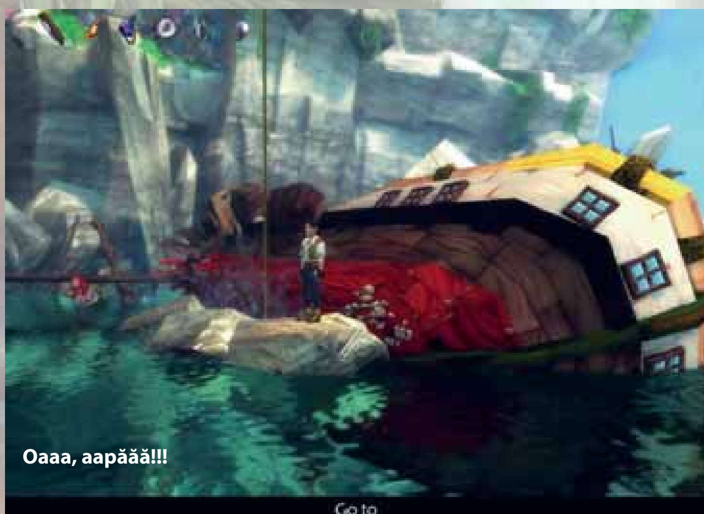
Da, aţi înţeles perfect, Jack Keane este plin de miştocăreală şi hai, luminos, fără a pune probleme existenţiale şi, mai ales, fără a le rezolva. Personajele sunt toate de caricatură, iar dragostea producătorilor germani pentru indieni şi britanici transpare pe parcursul întregului joc, în care sunt făcuţi de kakaolu drajee cu toţii, dar cu zâmbetul pe buze şi la un mod lipsit de încordare şi de efortul de a impresiona cu orice preţ.

Logica lui Keane

Dar, Jack Keane, ca orice adventure care se respectă, trebuie să aibă şi o porţie de puzzle-uri. Acestea ne sunt oferite necontenit, practic, jocul este o îngrămădire constantă de puzzle-uri, în care nimic nu se poate face fără să te scarpini înainte în cap, gândind. Ce să zic, adventure-ului modern i se poate reproşa tocmai faptul că a devenit mult prea facil, mult prea înclinat spre epic şi atmosferă, necesitând prea puţin efort intelectual pentru a fi parcurs. La polul opus se află adventure-ul old school, apărut în anii '80, presărat constant cu puzzle-uri, unele dintre acestea de-a dreptul diabolice, dacă nu cel puţin iraţionale. Ceea ce iniţial am admirat la Jack Keane a fost tocmai ruptura cu prezentul cam uşurel al genului şi asemănarea cu vechile borne kilometrice, grele, ale adventure-ului clasic.

Numai că totul trebuie să aibă o limită, iar aceasta trebuie să aparţină, ideal, bunului simţ, ca să nu ajungem în situaţia în care în ciorba creaţiei se bagă omul de la marketing, pentru a trage el o limită cum nu ne place nouă. Nu este nimic rău în faptul că, de la un punct încolo, puzzle-urile devin tot mai grele. Rău este faptul că această dificultate este dată de „boli" ale adventure-ului clasic, pe care le regăsim în Jack Keane. Să o luăm explicit, cu exemple cât mai nespoilereşti cu putinţă.

În primul rând, unele puzzle-uri nu se leagă logic unul cu celălalt, atunci când este necesară închegarea unei succesiuni de minipuzzle-uri. Deci, de unde dracu' să-ţi dea prin cap că trebuie să lipeşti un plasture cu un pic de piper măcinat, taman de fundul unui păun, pentru ca acesta să se irite, iar congestia să-i desfacă minunatul şi bogatul penaj de pe coadă? Pentru că în acea perioadă a anului este momentul împerecherii, deci, gestul desfacerii penelor de pe coadă într-un evantai colorat este interpretat de femelele de păun ca fiind ex-



Oaaa, aapăăă!!!



La bariera imperialist colonială

Taxi!

Frumoasa şi bestia

Da, apă rece...

trem de provocator şi atractiv, motiv pentru care acestea rup poarta coteţului în care sunt închise şi dau năvală afară, la mascul. Dar în coteţ sunt 300 de femele, care trec toate în viteză pe lângă o troacă în care se află apă pentru adăparea vitelor. În această apă se află lapţii unei specii foarte rare de broaşte curcubeu, care necesită condiţii extrem de stricte de temperatură pentru fecundare. Aceste condiţii sunt atinse prin scăderea temperaturii apei cauzate de trecerea fâlfâitoare a celor trei sute de păuniţe în călduri. Astfel, lapţii sunt fecundaţi şi devin ouă. Dar, imediat după acest eveniment, vine de la păşune vaca, care bea din apă şi distruge astfel 500.000.000 de ouă de broască curcubeu, acţiune care îi adaugă o mică împovărare karmică ce o va determina să se împiedice în drumul către grajd şi să ucidă în cădere un fluture de care eroul nostru nu putea să treacă în drumul său către atelierul de produs sticle de şampanie, pentru că are fobia fluturilor. Bun, după asta jocul poate continua, până te loveşti de puzzle-ul următor, la fel de inteligent.

Multă combinatorică

Recunosc, am exagerat aici, iar exemplul dat de mine nu este luat din joc, dar este cam în spiritul multora din puzzle-urile adventure-ului clasic, al cărui canon este urmat şi de Jack Keane. Şi nu ar fi numai lipsa de logică a vreo două-trei puzzle-uri majore, dar şi faptul că eşti obligat să acţionezi de câteva ori la întâmplare, pentru că amănuntul semnificativ nu se vede în screen-ul acţiunii sau un anumit eveniment important pentru puzzle se va produce în viitor. Faci ceva, dacă ai noroc nimereşti succesiunea corectă de acţiuni şi abia dup-aia lucrurile se leagă aproximativ logic.

Să adaug aici acţiunile frustrant inutile? Cum ar fi aceea că trebuie să răceşti o bere, şi tu ai un ditamai malul lacului plin ochi de apă rece la îndemână, ai putea pur şi simplu să bagi sticla în apă, dar nu, NU, trebuie să urmezi o procedură alambicată şi greoaie care să ducă cât mai non-necesar şi ilogic cu putinţă la rezolvarea unei probleme simple, altfel.

Apoi, mai este mizeria plimbărilor continue de la un personaj la altul. Aceasta constă în faptul că, după fiecare evoluţie nesemnificativă a intrigii sau după fiecare obiect găsit, trebuie să te duci la fiecare personaj şi să-l întrebi ceva sau să încerci să-i dai un obiect, doar-doar chestia asta creează o trecere mai departe în joc. În general, aceasta nu este o problemă în majoritatea jocurilor, dar în Jack Keane ai câteva momente în care sunt multe personaje în capitolul respectiv, şi multe obiecte, şi multe evoluţii nesemnificative ale intrigii, aşa că te plimbi de-a-mpermutatelea printre personaje până căpiezi. Evident, numai de două ori în tot jocul plimbarea asta îşi are rostul, dar tu nu ştii când se întâmplă asta, pentru că nu există o logică taman când ar trebui să fie.

Hm, de fapt...

Unii dintre voi ar putea spune că tocmai asta este splendoarea adventure-ului old school, aceea că nu ajunge să fii doar deştept, îţi mai trebuie şi un dram de noroc ca să pici pe rezolvarea corectă a unui puzzle. Se poate spune că tocmai bolile unui adventure clasic constituie farmecul său aparte, savoarea lui specifică. Sunt cu totul de acord, iar pentru că inteligenţa merge mână în mână cu umorul, este normal ca la un astfel de joc să fie şi mult de râs. Dar, aici există o contradicţie jalnică: prea multe puzzle-uri sub limita logicii şi peste IQ-ul unui ghinionist deştept, cuplate cu glumiţe şi pontuleţe, fac ca aplecarea către umor a jucătorului să se subţieze până la a deveni o învârtoşare împotriva mouse-ului, tastaturii şi monitorului, asta în lipsa unui reprezentant al producătorilor care să sufere severele consecinţe fizice ale câtorva dintre deciziile de design al jocului.

De altfel, chiar şi în privinţa umorului încep să am anumite îndoieli. Păi, ce avem? Câteva personaje haioase, accentul ăla amuzant, un story aproape subţirel şi vreo trei poante, din care două vag vinovate, câteva referiri bănăluţe la cultura pop şi nişte tuşe grafice caricaturale. Hm, not much. Asta mai ales luând în considerare faptul că jocul nu are nici un fel de angajament, în vreo direcţie politică/socială/istorică, ceea ce ar fi de bine dacă enervarea cauzată de puzzle-uri nu ar accentua senzaţia că jocul este prea lung şi prea neinspirat spre final. Până la urmă, jocul este cam de copii, doar că dificultatea îl va face jucat de părinţi, care o fi în stare... şi o avea răbdare.

Confesiunea

Jack Keane a reuşit ceva, în ce mă priveşte. Oricât de cool aş fi părut ca vechi jucător de adventure clasic, am fost adus la faza în care recunosc cinstit: I couldn't care less de adventure-ul clasic, greu, ilogic pe alocuri, dar ridicat în slăvi de nucleul dur al jucătorilor cu vechime. Prefer adventure-ul mai uşurel, dacă se poate mai scurt, dar plin de feeling şi angajament, şi, dacă rămâne loc, şi de umor. Apoi, dimensiunea epică şi eventualele mistere înfricoşătoare sunt un bonus pe care adventure-ul modern ni-l oferă deseori.

Dar, celor care au nostalgia adventure-lui old school, Jack Keane le va oferi exact ceea ce au nevoie. Până şi excelenta grafică minimalistă, dar cu efecte vizuale actuale, se potriveşte de minune. Faptul că acest joc nu este tocmai modern este o întâmplare fericită pentru cei nemulţumiţi de dificultatea modestă a adventure-ului actual şi de duratele de joc tot mai scăzute ale acestuia. În ce mă priveşte pe mine, aş fi dorit un compromis, un amestec echilibrat de elemente vechi şi noi, care să aducă ceva proaspăt în genul adventure, spre binele gameplay-ului. Se pare, însă, că mai am de aşteptat - adventure-ul din landuri rămâne rigid în formele clasice ariene, cu puţine perspective spre evoluţie prin metisaj (adică prin încăţelirea cu alte "rase"). Speranţele îmi rămân tot în continuarea seriei The Longest Journey, cea care a reuşit cel mai bine să îmbine umorul şi puzzle-urile mai dificile ale adventure-ului clasic cu povestea seducătoare şi trăirile puternice din adventure-ul modern.

■ **Marius Ghinea**

alternativa

MONKEY ISLAND **SAM & MAX**

Dacă ar fi să mă iau după ceea ce jocul Jack Keane ar vrea să fie, alternativa nu e una singură, ci două. Jack Keane este un Monkey Island wanna-be, dar cu un membru firav întins către seria Sam & Max, din care a luat câteva tentative de umor semidement, quasireuşite. Deci, alternativa mai bună la Jack Keane este să jucaţi câte o oră, alternativ (sic!), un Monkey Island şi un Sam & Max. După care porniţi batrânul Spectrum Sinclair din pod şi băgaţi un Dizzy.

BUNE:
- Relaxant, haios
- Puzzle-uri de dificultate peste medie
- Personaje şi voice acting amuzante

RELE:
- Uşor prea lung şi subţirel
- Puzzle-uri prea aglomerate şi uneori ilogice

CONCLUZIE: Jack Keane este un excelent adventure pentru nostalgicii manierei clasice de a „gândi" puzzle-uri, dar un mic coşmar pentru cei prea logici sau prea leneşi. Nerecomandat leneşilor cu logică de fier.

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

Gen Adventure **Producător** Deck 13 **Distribuitor** 10tacle Studios
ON-LINE www.jackkeane.com

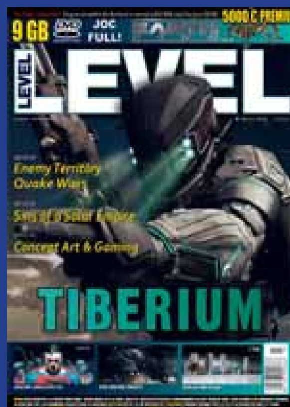
CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

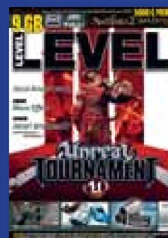
http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

05/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Office 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Photoshop 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - VISTA 6 lei
- ☐ Foto-Video digital (aprilie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (martie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (ian-feb 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (dec 2007) 10 lei
- ☐ PC-Practic mai 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic aprilie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic martie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic februarie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/shop/ Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

PC X360 PS3

LOST
THE VIDEO GAME

4 8 15 16 23 42



Recunosc cu mâna pe inimă că nu am văzut mai mult de trei episoade din Lost. Nici nu ştiu câte serii are. Singurul lucru care m-a făcut să mă uit la cele trei episoade a fost prezenţa incendiară a lui Kate. Şi poate câteva din replicile grăsanului câştigător la loto. Deşi 90% din cunoscuţii mei aşteaptă ca disperaţii fiecare nou episod, de mine nu a reuşit să se prindă microbul. Cu toate acestea, forţat de împrejurări, am aflat cam tot ce se întâmplă, care sunt ăia buni şi care ăia răi, care are o poveste mai mult decât ciudată pe fundal, care merită să moară şi care să trăiască. În momentul în care am zis totuşi să intru cu totul în universul Lost, am renunţat deoarece toată lumea se plângea că a ajuns să fie un mare fâs, că se trage povestea de păr în ultimul hal şi că sunt din ce în ce mai dezamăgiţi cu fiecare nou episod. Nevrând să păţesc la fel ca şi cu Prison Break, a cărui serie secundă a fost groaznică, m-am lăsat păgubaş. Oricum, cu toate că părerile despre acest serial nu mai sunt la fel de bune ca la început, comunitatea fanilor este în continuă creştere, Lost devenind un val ce mătură competiţia din cale. Un fel de World of Warcraft al televiziunii. Condamnat pentru lipsa de substanţă, dar urmărit de din ce în ce mai multă lume. Ubisoft, ca întotdeauna, simte ca un făcut care sunt subiectele bune de muls şi cumpără licenţe de exclusivitate pe care apoi le foloseşte după cum crede de cuviinţă. Odată finalizat contractul cu producătorii serialului, apare şi jocul. Deşi poate nu sunt cel mai îndreptăţit să scriu acest articol, deoarece îmi pot scăpa anumite paralele între joc şi serial, acest lucru poate fi şi unul bun. Deoarece nu trebuie realizată o recenzie de film, ci un review al unui joc. Iar jocul nu trebuie să se bazeze doar pe film pentru a fi bun.

Crash, boom, bang

Oceanic Flight 815. Un zbor ca atâtea altele pentru majoritatea celor din avion. La un moment dat ceva se întâmplă, iar avionul este scuturat bine de tot. Lumea se panichează şi începe să urle şi să se agite. După câteva spasme, avionul se rupe în jumătate şi se îndreaptă în picaj spre o insulă din mijlocului oceanului.

Personajul principal se trezeşte în mijlocului junglei cu o problemă tipică, omniprezentă în jocurile pe calculator. Nu îşi aduce aminte ce-i cu el, cine e şi ce caută acolo. Dacă veţi încerca să îl asociaţi cu unul din personajele deja cunoscute din serial, nu veţi avea succes, el fiind un individ introdus de Ubisoft în poveste ca un observator direct al dramei de pe insulă. Aventura sa începe. Trebuie să găsească restul supravieţuitorilor pentru a afla ce-i cu el. Deşi nu ţine minte nimic din viaţa sa de dinainte de accident, el nu este deloc neajutorat. Ţine minte cum să fie parşiv, cum să se păzească de capcanele ce împânzesc insula şi cum să scoată orice fărâmă de informaţie de la fiecare individ de pe insulă.

Un adventure clasic, Lost nu se dezminte prin puzzle-urile logice sau prin cele la care reflexele joacă un rol important. Chit că este vorba să redirecţioneze fluxul de combustibil al avionului pentru a nu ajunge peste circuitele încinse sau să facă din vorbe un personaj reticent în a divulga cea mai mică bucăţică de informaţie, eroul nostru este tot timpul la înălţime. Sincer, cel care este la înălţime eşti chiar tu, dar tu deja eşti el. Mai ales că el nu ştie cine e. Un pic confuz, nu?

Ce este clar despre trecutul său este faptul că a avut într-un fel de-a face cu fotografia. Camera pe care o



găseşte în rucsacul său este cea mai puternică armă a sa. O idee foarte faină şi bine implementată de către Ubisoft este modul în care îţi recuperezi părticele din trecut. Anumite personaje sau evenimente îţi declanşează bine-cunoscutele flash-uri de memorie atât de frecvente în film. În momentul în care amintirile te iau prin surprindere, tot ce trebuie să faci este să ridici camera şi să imortalizezi scenele importante. Când ai reuşit să faci zoom-ul, încadrarea şi focusarea corectă, iar fotografia este perfectă, încă o bucăţică din puzzle-ul care este mintea ta se aşază la locul potrivit. Dacă nu reuşeşti din prima, nu este nicio problemă, putând să reiei totul de la capăt şi să încerci până îţi iese. Partea frumoasă a acestei găselniţe din partea producătorilor este că nu este deloc artificială. Legătura dintre trecut şi prezent realizată prin camera foto este atât de naturală, încât nu simţi nici un fel strofocare artificială în a-ţi băga povestea pe gât.

Pierduţii şi decorurile

Printre personajele cu care îţi vei da coate pe insulă îi vei recunoaşte pe toţi cei din serial. Kate, Jake, Hurley şi nenea ăla chel pe care tot timpul uit cum îl cheamă vor contribui fiecare cum poate la recuperarea ta. Evident, fiecare o face din motive proprii, niciunul mânat de sentimente altruiste. Treptat vei începe să-i cunoşti pe fiecare în parte şi să le afli secretele pe care le vei folosi cum crezi de cuviinţă. Apar şi the dark ones (a dracului limbă engleză) care vor încerca să te atragă de partea lor, creând o situaţie tensionată pentru tine în tabăra celor buni.

Nu vei avea nici un fel de probleme în a-i recunoaşte pe fiecare în parte. Partea grafică a jocului este bine realizată, iar figurile personajelor sunt aproape reale. Singurul cu care au dat chix a fost Hurley, care arată săracul ca o butie. Seamănă mult mai mult cu Jabba the Hutt din Războiul Stelelor. Dinamica personajelor mai lasă un pic de dorit, iar lip sync-ul nu este ceea ce te-ai fi aşteptat de la un joc a cărui acţiune se bazează în principal pe dialoguri. Din punct de vedere al sunetului însă, jocul stă bine. Vocile sunt foarte bine realizate şi foarte convingătoare. Dacă cineva are ceva de spus, o spune ca şi cum chiar crede acest lucru. Asta evident în momentele cheie ale jocului pentru care producătorii s-au străduit să şi vorbească, nu numai să scrie replicile pe ecran.

Un mare plus al jocului este mediul în care se întâmplă totul. Decorul este foarte bine realizat, luminile sunt extraordinare, iar realizatorii se laudă cu faptul că cea mai mare parte a locurilor unde are loc acţiunea sunt o replică exactă a celor din film. Nu pot nici să contest, nici să susţin acest lucru deoarece, după cum am mai spus, nu sunt familiarizat deloc cu serialul. Acest lucru trebuie să mi-l spuneţi voi, cei care ştiţi şi numărul de la pantofi al lui Jake. Eu eventual vă pot spune mărimea de sutien a lui Kate.

O aventură scurtă

Jocul nu este prost deloc. Singura sa problemă este doar că este scurt pentru un joc bazat pe un serial a cărui acţiune are loc pe parcursul a patru serii. Deocamdată. În cele aproximativ nouă ore de joacă în ritm lejer, în care încerci de mai multe ori combinaţii câştigătoare pentru diferite puzzle-uri sau poziţii diferite pentru aceeaşi fotografie, jocul nu oferă prea multe. Dar merită încercat, mai ales dacă eşti fanul serialului.

■ **Koniec**

alternativa

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Pentru cei cărora acest tip de jocuri le oferă o mare plăcere, alternativa potrivită pentru Lost nu poate fi decât Tomb Rider Anniversary. Mai ales că nu este chiar atât de multă vorbărie şi muuult mai multă acţiune.

***LEVEL AUGUST 2007**

BUNE:
- recreează cât de cât atmosfera din film
- mediu înconjurător foarte bine realizat

RELE:
- prea scurt
- eterna poveste a amnezicului te cam calcă pe nervi

CONCLUZIE: Un pic cam scurt pentru un joc a cărui poveste se întinde pe mai multe serii, Lost totuşi te ţine ceva vreme cu mâna pe mouse. Nu oferă nicio şansă celui care vrea să îl mai joace, fiind complet liniar. Sătul deja de amnezia omniprezentă în jocurile din ziua de azi, speram la un personaj nou, susţinut de o poveste puternică în spate care să îl integreze la fix printre restul participanţilor la trafic.

7,8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

Gen Adventure **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft
ON-LINE lostgame.us.ubi.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2800 MHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 258 MB

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

COLORED BOBBLEZ 'N'STUFF!

Dacă ai o prietenă (da, şi gamerii au nevoie câteodată de sexual healing) şi eşti gamer în acelaşi timp, te vei izbi de o problemă des întâlnită, şi anume inabilitatea de a-ţi împărţi inima, banii şi timpul între două entităţi cărora le-ai declarat dragoste eternă. Oricât de atrăgătoare ar fi varianta de a-ţi eutanasia mândra precum un Companion Cube din Portal, îţi vei aminti că gamerii nu sunt chiar cei mai căutaţi parteneri de viaţă din paleta de opţiuni, alături de mituri urbane precum „e unică", „cea mai frumoasă", ş.a.m.d., şi vei apela la o strategie mult superioară alternativelor.

S-o infectezi şi pe ea. Nu te panica dacă nu-i plac FPS-urile, DotA sau World of Warcraft. Toată lumea ştie că pentru fetele neiniţiate în pac-pac-uri, fantasy sau munca de fermă din Azeroth, medicamentul vine în multe culori. Jocurile casual.

Mai ieftine decât angajarea unui grădinar creol şi cu siguranţă mai puţin dureroase sentimental, jocurile cu bomboane, capace de suc şi pietre preţioase prezintă un singur risc – dependenţa acută. Nu mică mi-a fost surpriza să constat, după ce mi-am gonit consoarta la calculator ca să mă pot concentra la lucruri bărbăteşti precum cântatul la chitară, că în doar câteva ore de expunere la jocul potrivit, singurul cuvânt notabil pe care-l mai poate rosti o fată e „Îhî". Ceea ce e foarte util, dacă ştii să pui întrebările potrivite.



Unde scrie AC-ul? :O

BOBBLEZ AMAGAD!

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords e un hibrid între Bejeweled, Connect-3 sau MadCaps şi o formă brută de RPG. Simplist, minimalist, mizând pe less is more, cu o grafică anime şi un preţ neglijabil, joculeţul ăsta s-a răspândit mai repede decât un viral pe Yahoo!Messenger.

O să râzi, dar universul în care se desfăşoară Puzzle Quest e cel din Warlords. Povestea are puţină importanţă, lore-ul este tipic fantasy-ului şi atât de uzat încât n-ar merita uzura de tipar să enumăr nişte elemente de care te izbeşti la fiecare colţ de Comitat.

La începerea unei noi aventuri, ţi se va cere să-ţi alegi una din cele patru clase – Druid, Warrior, Knight (Loladin) şi Wizard, fiecare cu avantajele şi dezavantajele ei – identificabile din orice RPG fantasy.

În principiu, există două laturi. Harta, o variantă a oricărei lumi fantasy, în stil anime, din perspectivă izometrică şi „bătăliile", reprezentate printr-o interfaţă simplă şi la obiect, în care vei schimba între ele câte două slot-uri ce conţin bani, experienţă, dau damage sau produc mana de diferite culori. În campanie şi majoritatea modurilor de joc vei avea un oponent. Scopul acestor schimbări este să formezi un şir de cel puţin trei icoane identice, iar scopul acestor mutări strategice este să reduci viaţa adversarului la zero.

În afară de şirurile de cranii pe care le poţi forma pentru a cauza moartea prematură a celui cu care te baţi, ai la dispoziţie diferite vrăji pe care vei cheltui mana strânsă din şirurile de buline colorate pe care le faci. Chiar dacă AI-ul nu e strălucit, vei fi nevoit să-ţi gândeşti mutările cu grijă pentru a preveni anumite abilităţi ale acestuia, precum formarea de şiruri albastre de mana, chiar şi fără să ai nevoie tu de ea, pentru a nu permite unui Troll să se regenereze. Acesta e doar un exemplu aleator. În modul lui simplu şi nu foarte pretenţios, Puzzle Quest trage de mână titanii TBS-ului, Magic: The Gathering sau Heroes of Might and Magic, la nivel de mecanică de bază.

Banii, fireşte, îi cheltuieşti pe iteme în oraşe, experienţa serveşte leveling-ului (în timpul căruia poţi distribui patru



Slăbuţ oraş, slăbuţ, slăbuţ...

puncte între mai multe specializări) şi numeroase quest-uri opţionale sau activităţi auxiliare cum ar fi crearea unor iteme de către jucător conferă volum întregii experienţe.

Ocazional, vei avea aliaţi în party. Vizual, asta nu înseamnă mare lucru, dar aceştia te ajută cu diferite efecte adiţionale asupra jocului - mai mult damage împotriva unui tip de inamici sau bonusuri statisticilor eroului tău, printre altele. Şi, în ton cu noul trend din jocurile video, vei putea călări un mount – şobolani, porci mistreţi şi altele.

Mi-aş dori să pot spune ceva şi despre sunet, dar ce-i drept, nu există nici un fel de voci în ciuda cantităţilor gargantuane de dialog nesărat, iar muzica e şi ea destul de fadă încât să apelezi după câteva ore, cel mult, la pleznitorul posterioarelor de lame, WinAmp, pentru a da puţin de lucru timpanului.

Logica asociativă e baza jocului, din mai multe motive. În primul rând, majoritatea luptelor sunt în acelaşi timp identice şi foarte diferite. Identice pentru că vrei nu-vrei, la rece, tot ce faci pe parcursul întregului joc e să uneşti buline colorate, un hobby ruşinos pentru gamerul hardcore, şi diferite fiindcă fiecare adversar în parte, orice tip de dihanie ar fi el, are abilităţi şi vrăji proprii, iar rearanjarea „Tablei de război" schimbă radical opţiunile tactice. Pe lângă mana, bani, experienţă şi cranii (damage), tabla e populată de „multipliere", care fac exact ce sugerează numele. Puse ca un element într-un şir de aceeaşi culoare sau icoană, multiplică numărul de puncte de mana din acel tip înhăţat.

Unde mai pui că şiruri mai lungi vin cu avantaje mai mari – la 4 bucăţi într-un şir ţi se dă o tură în plus, la 5 se mai spawn-ează un multiplier – în sfârşit. Ideea e nu doar încercarea incorporării optime a acestor reguli în stilul de joc, ci şi anticiparea mutării adversarului. Doar nu vei vrea să-i serveşti mură-n gură şiruri care ar putea să te oblitereze, nu?

BOBBLEZ PARTEH!

Există multiplayer. E distractiv. Se face leveling, se înregistrează un top al scorurilor, dar lipseşte un serviciu de lobby, suspectez că din raţiuni de buget. Totuşi, dacă ai prieteni care valorează, după părerea ta, 20 $ pe Steam, fără TVA, fă-le cadou jocul măcar în ideea că după ce termini story mode-ul jocului, dacă mai ai poftă, ai cu cine să te baţi în bulinuţe colorate, folosind personajul cu care ai jucat în single-player.

Puzzle Quest a fost lansat pentru mai multe platforme, printre care şi telefoane mobile. Nu e chiar bijuteria indie a anului, dar e suficient de simplu şi de captivant încât să merite, dacă nu îndesat în calculatorul personal, măcar jucat pe Nokia, în mijloacele de transport, coadă la aprozar sau clinica de avort.

Pentru că da, la asta duce prea multă atenţie acordată prietenei şi prea puţină jocurilor pe calculator. Game on!

■ **Zuluf**



Harta ilustrată a lumii, pentru copii



Buline, stele şi dintr-ăle'

alternativa



LUXOR 3

Un alt joc cu bijuterii pixelate şi combinaţii de obiecte de o culoare, Luxor a făcut furori pe piaţa femeilor din câmpul muncii. „Ce Minesweeper, logică gri cu steguleţe roşii? Secretarele, contabilele, funcţionarele de la poştă nu pot lucra în condiţii d-astea, dom'le." Dacă PuzzleQuest e un Bejeweled mai complex şi mai arătos, Luxor 3 e un Zuma fotomodel.

BUNE:
- hibrid reuşit
- pierdere de timp excelentă
- preţ infim

RELE:
- AI în toane
- latura sonoră apare pe cutiile de lapte

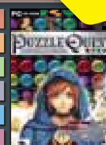
CONCLUZIE:



Un joc casual indie făcut pentru flori, fete şi băieţi, cu meritul de a reuşi cumva, inexplicabil, să îmbine două genuri aparent incompatibile într-un mod curat şi confortabil.

7,8

GRAFICĂ	09
SUNET	05
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	--



Gen: Puzzle/RPG **Producător:** D3 **Distribuitor:** Steam

CERINŢE MINIME:
Procesor: Pentium® III 1.0 GHz sau mai mult , **Memorie:** 256 MB RAM
Accelerare 3D: 64 MB (ATI 7000, Geforce 2 sau seria Intel GMA 900)

IMPERIVM ROMANVM

Valoarea exemplului negativ pentru industria jocurilor

Imperium Romanum este un city builder care, din nefericire pentru publisher-ul SouthPeak Interactive, nu aduce absolut nimic nou pentru acest gen. Jocul este cât se poate de clasic, cu tendințe de arcade pentru cei care nu vor să își bată prea tare capul cu economia, planul urbanistic și alte cele. Pentru deliciul voyeurilor, aventura construcției poate fi urmărită cu ajutorul unui zoom la nivel de cărămidă. Desigur, acest mic artificiu tehnic nu te va ajuta cu nimic, ba chiar din contră, întrucât controlul camerei te poate dezorienta destul de ușor, cel puțin la început. Altfel, Imperium Romanum este chiar interesant... vreo cinci minute. Sfârșit.



Pasul unu sau cum să alegi un subiect interesant

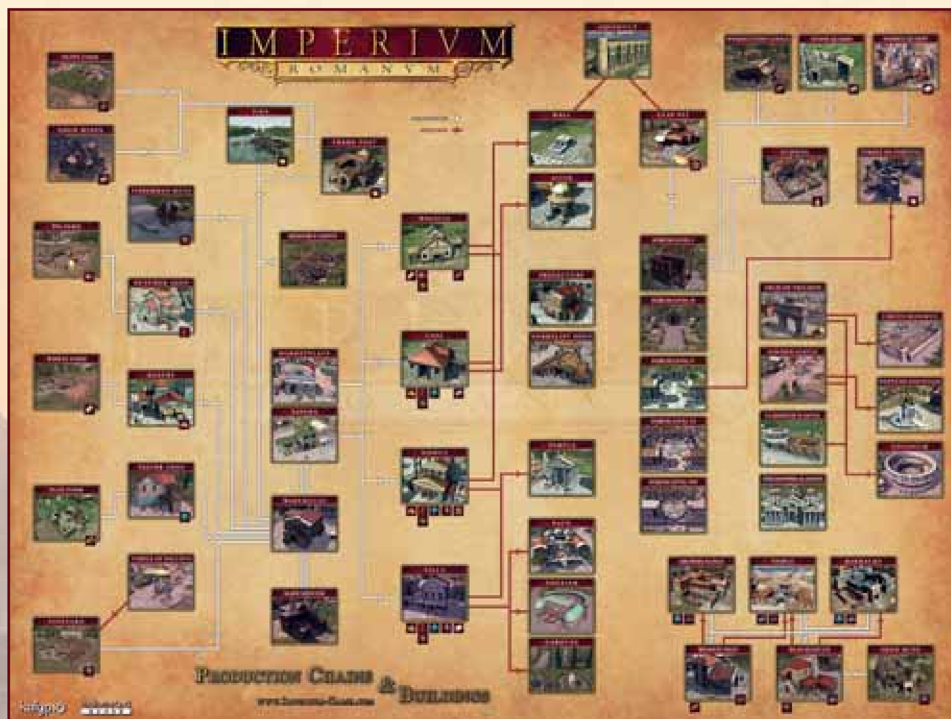
Pentru a publica un articol la majoritatea site-urilor sau revistelor de anvergură (de jocuri, desigur), primul lucru pe care trebuie să îl faci este să alegi un subiect suficient de senzațional ca să își merite spațiul. Când dispui de Idee, trebuie să scrii un așa-numit pitch – un scurt text care să îți descrie intenția și care să îl convingă pe redactorul coordonator de valoarea viitorului articol. Dacă, de exemplu, te bate gândul să scrii despre gold farming, mai bine renunță – subiectul este „fumat". Ai avea o șansă numai dacă vii cu poze compromițătoare arătând un chinez biciuit în timp ce farmează furblogii din Felwood în WoW - dar nici măcar asta nu ți-ar garanta un pitch acceptat. Trebuie să vii cu un articol nemaivăzut până acum, ceva deosebit care să iasă din tipare și să capteze imediat audiența. Spre exemplu, unui englez trăsnit i-a venit ideea să se îmbrace în vrăjitor și să se plimbe pe străzile englezești ale Bath-ului, încercând să pasese un quest, două trecătorilor. Domnul în cauză se numește John Walker, iar articolul său Quest For Glory (pentru care, credeți-mă, a luat bani buni) a fost publicat în Escapist Magazine în numărul 30 din ianuarie 2006.

În teorie, cam așa se întâmplă lucrurile și în cazul unui joc. Dacă ne uităm puțin la Portal, am putea spune că Valve a „captat" un pitch și l-a transformat într-un succes. Dar în condițiile în care costul de producție al unui joc depășește frecvent câteva milioane de dolari, distribuitorii (care joacă practic rolul redactorului coordonator) au metode mult mai drastice de a analiza șansa de succes a unei idei și li se întâmplă rar să „parieze" pe originalitate, pentru că un eșec i-ar costa prea mult. Alternativa este simplă și devastatoare pentru viața noastră de gameri pasionați: se folosesc idei vechi, cosmetizate, cum ar fi francize, continuări și așa mai departe. În cazul unui city builder, șansa de a inova ceva este minimă, deci se merge clar pe un subiect la fel de „fumat" ca gold farming-ul în presa de jocuri. Astfel au ajuns cei de la SouthPeak Interactive să lanseze un joc ca Imperium Romanum. Se dă un city builder clasic (succes garantat, toată lumea a jucat un Caesar, un Emperor: Rise of the Middle Kingdom, un Pharaoh sau ceva similar) și o temă care „fascinează" populația de ani și ani (Imperiul Roman, un subiect pe care eu chiar nu aș fi mers, având în vedere că, totuși, există un concurent puternic în... cutia lui Caesar) – combinația ar trebui să se vândă în mod garantat. Corect? Hmm... nu prea. Nu poți să copiezi efectiv gameplay-ul și subiectul unui joc de succes (chiar mai multe jocuri, dacă stau să mă gândesc puțin) și să te aștepți ca banii să curgă. Oricât de bovină s-a dovedit uneori comunitatea internațională de gameri (mă scuzați de expresie, dar mă includ personal), investind cam degeaba în aceeași franciză FIFA de la EA an de an, spre exemplu, tot nu te poți aștepta ca un joc complet neoriginal și care lasă de dorit pe alocuri să se vândă doar datorită numelui.

Pasul doi sau cum să faci compromisuri

Să presupunem prin absurd că suntem suficient de pasionați de istoria romanilor încât să cumpărăm jocul în cauză numai datorită numelui. Ne-am aștepta la un oarecare respect față de cultura romană și poate la o economie mai sensibilă față de modul de viață al răposaților cetățeni. Imperium Romanum îți oferă din start un început de apeduct care trebuie prelungit pentru a beneficia de necesarele resurse de apă, dar acest detaliu nu îți va fi prezentat în tutorial – trebuie să te prinzi singur. Lucrul este mai greu decât pare pentru că apeductul în cauză se află undeva izolat pe hartă și tu chiar trebuie să fii conștient de asta când te apuci să îți construiești prima așezare. Altfel, te trezești cu o frumusețe de plan de urbanizare, care însă nu este viabil pentru că romanilor nu le place să trăiască fără apă. Pe lângă toate acestea, se mai adaugă faptul că o fântână trebuie construită destul de aproape de o sursă de apă (adică un apeduct), iar apeductul în cauză, fir-ar el să fie, nu poate fi tras chiar oricum – mai exact, terenurile pietroase, dealurile, carierele nu permit acest gen de construcții.

Învățăm de aici că un tutorial complet în detalii este esențial pentru scăderea gradului de frustrare a jucătorilor. Noi suntem dispuși să facem compromisuri, atâta vreme cât și producătorii sunt dispuși să nu facă puzzle dintr-un city builder. Or, în unele cazuri, Imperium Romanum sfidează cunoștințele mele despre societatea romană – cum ar fi faptul că romanii jocului sunt atât de leneși, încât preferă să aibă casa la botul porcului decât să trebuiască să se plimbe puțintel pe minunatele căi romane pentru a ajunge la muncă. Îmi amintesc cu plăcere de Emperor: Rise of the Middle Kingdom, care punea mare preț pe estetica zonei rezidențiale. Cred cu putere că city buider-ele trebuie să pună mare valoare pe aspectul vizual al orașului considerat de succes, fiindcă





jucătorilor le place pur şi simplu să construiască aşezări eye-candy, în care lor înşişi le-ar plăcea să trăiască. În Imperium Romanum, o aşezare de succes este cea în care producţia stă vizavi de rezidenţial... iar estetica se rezumă la mirobolantul engine 3D care este generos cu nivelul de zoom, oferindu-ţi posibilitatea să vezi orice casă, cetăţean, pomuleţ sau fir de praf cu un detaliu de mare artă. Vei folosi această opţiune de curiozitate şi te vei delecta plăcut cu urmărirea unei comunităţi romane vreme de vreo cinci secunde până la un minut, maximum. Altfel, vei avea nevoie de o perspectivă cât mai cuprinzătoare, ca să Vezi ceea ce Faci, ca în orice city builder. Ce frumos ar fi fost dacă dezvoltatorii şi-ar fi dat mai puţin silinţa cu acest nivel de zoom total nefolositor şi şi-ar fi pus capul la contribuţie să aducă ceva deosebit la nivel de economie, spre exemplu. Lecţia învăţată de aici este să îţi cunoşti grupul ţintă şi să nu cedezi în faţa dovezilor incontestabile că grafica 3D place indiferent de condiţii. Nu este bine, ci de-a dreptul necesar să faci compromisuri când decizi ce să le oferi fanilor – ei nu fac parte din industrie, nu ştiu ce vor (de fapt, ştiu, săracii, dar este prea riscant să investeşti într-o idee originală) şi cu siguranţă nu vor cumpăra orice joc numai pentru că acesta oferă un modern zoom 3D.

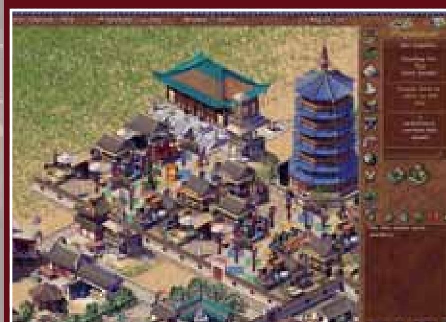
Pasul trei sau cum să nu apelezi la elemente nepotrivite

Am pornit procesul de instalare Imperium Romanum într-una din serile în care tind să fac multe lucruri deodată. În acest caz concret, intenţionam să deretic prin casă, să îmi lustruiesc cizmele şi să îmi pregătesc geanta pentru o dureroasă zi de luni. Lista de treburi fiind mare, Imperium Romanum s-a instalat cu mult înainte să termin, interfaţa lui de start lăfăindu-se pe monitorul meu aproape o oră încheiată. În tot acest timp, m-a deranjat ceva... ceva... care nu se potrivea peisajului. Nu mi-am dat seama ce până când nu am pus mâna să joc. Este vorba de coloana sonoră care, în afară de faptul că este repetitivă, nu ar sugera nici în o mie de ani că tu urmează să joci un joc despre Imperiul Roman. Coloana sonoră ar fi potrivită unui oraş medieval, dispunând de elemente pre-clasice (Bach?) sau chiar clasice (Simfonia a cincea a lui Beethoven... ajută-mă, Marius! De fapt, tema aduce a LOTR) care, cel puţin în mintea mea, se potrivesc jocului ca nuca în perete. Situaţia continuă de-a lungul întregii aventuri, din care recunosc sincer că nu am experimentat mare parte, fiindcă nu m-au ţinut nervii.

Şi astfel am ajuns la impresia finală, care este următoarea: îmi pare sincer bine că tocmai scriu încheierea acestui articol, pentru că procesul se va termina cu o dezinstalare de toată frumuseţea a unei aplicaţii care nu are ce căuta pe hard diskul meu. Din păcate, Imperium Romanum nu este un joc care să merite cumpărat, instalat, piratat sau alte cele. În sinea lui, este un city builder decent, chiar simpatic, dacă nu ai jucat Caesar, Cleopatra, Pharaoh sau favoritul tuturor timpurilor, Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Din acest motiv, precum şi din speranţa că acest joc reprezintă un necesar exemplu negativ pentru oricine visează să lanseze un city builder, voi fi blândă cu Imperium Romanum la notă, dar tu nu ai nicio scuză să nu pui mâna pe una din alternativele înşirate mai sus. Crede-mă, nu vei regreta!

■ **Lara**

alternativa



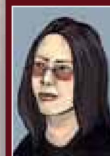
EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Orice alt city builder este o alternativă bună pentru Imperium Romanum, dar nu mă pot abţine să nu recomand Emperor: Rise of the Middle Kingdom, pe care îl consider cel mai bun joc al genului.

BUNE:
- interfaţă intuitivă, care apelează cu succes la controalele deja bine împământenite în cultura genului
- grafică decentă din punct de vedere tehnic, deşi exagerată şi redundantă
- posibilitatea de a accepta trei misiuni simultan, aducând uşor cu un quest log

RELE:
- lipsa completă a inovaţiei, a noului, a originalităţii
- izul de arcade, jocul nu pune mare preţ pe o economie viabilă sau un plan urbanistic logic
- subiectul (Imperium Romanum) depăşit de timpuri, de concurenţă, de orice

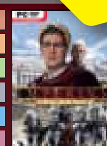
CONCLUZIE:



Imperium Romanum poate fi o alegere bună numai pentru cei care sunt obsedaţi de subiectul istoric omonim şi trebuie să aibă absolut orice joc produs pe această temă. Altfel, orice alt city builder este capabil să ofere o experienţă mai originală.

6,2

GRAFICĂ	08
SUNET	05
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	03



Gen: Strategie **Producător:** Haemimont Games **Distribuitor:** Kalypso Media GmbH
ON-LINE: www.imperium-game.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: PIV/ AMD 2 GHz **Memorie:** 1 GB RAM **Accelerare 3D:** 128 MB VRAM

WARHAMMER DAWN OF WAR SOULSTORM



Când vorbeşti de RTS-uri în general, tinzi să atragi atenţia a două tipuri de gameri: snobi hardcore, care o să sâsâie venin printre dinţi despre „cel mai bun joc de strategie" şi cum „restu-s varză, frate" şi amatori ai ideii de strategie, nu neapărat pricepuţi, dar foarte entuziasmaţi de idee în sine. Şi asta pentru că jocurile de strategie au cel mai clar conturată diferenţa dintre exoscheletul reprezentat de gameplay şi ţesuturile de suprafaţă precum grafica, storyline-ul sau lore-ul universului.

Or când RTS-ul despre care vrei să vorbeşti e parte a unei francize la fel de populare ca şi Coca-Cola, te pasc nişte potenţiale probleme. Fără doar şi poate, cel puţin unul din cei care o să te asculte, în caz că mediul în care alegi să vorbeşti e o revistă mainstream, o să fie un fan al pro-gamingului şi, implicit, al Starcraft-ului, şi la fel de bine cel puţin unul va fi un fan al jocului tabletop Warhammer 40K şi, implicit, al poveştii. Unul va vrea să audă dacă mecanica jocului e cât de cât echilibrată, dacă e rapid, cât de mult contează micromanagementul şi cât de competitiv e multiplayer-ul. Celălalt va vrea să audă despre cele două noi rase, despre campanie, despre aspectul grafic, ş.a.m.d.

Din fericire, avem de faţă un expansion, drept pentru care ambii vor şti probabil la ce să se aştepte.

Odată ce-ai tras cuiul...

... domnişoara Grenadă nu mai e prietena ta. Adică odată ce ţi-ai pus în cap să scoţi expansion-uri dese, ai grijă ca ultimul să fie cel puţin la fel de bun ca şi cel anterior. După Dark Crusade, al doilea expansion Warhammer 40K, Soulstorm, preia aceeaşi matriţă meta-map turn-based în campanii, ceea ce înseamnă trei lucruri: storyline care tinde către zero, o cvasi-rejucabilitate îndoielnică şi un antrenament mai plăcut decât skirmish-ul pentru multiplayer.

Văd că e la modă, probabil datorită îmbunătăţirii drastice a lobby-ingului online, ca jocurile care au un mod de multiplayer să pluseze pe el, de multe ori campaniile fiind doar o comoditate superficială pentru atunci când îţi face fiţe ISP-ul. Dar în lipsa unui factor naratorial, nu văd ce m-ar încuraja pe mine, noul-venit diletant în universul Warhammer, să mă predau unei imersiuni inexistente. Deci da, Soulstorm e făcut pentru cei care deja sunt băgaţi adânc cu nasul prin codexuri de joc sau care s-au obişnuit de la Dawn of War încoace să bântuie în modul online al jocului. Care funcţionează la fel de prost în 2008 ca şi în 2004, dar ajungem şi acolo.

Adiţiile nu sunt chiar modeste, drept pentru care unii au de ce se bucura. Două noi facţiuni (după ce în Winter Assault au fost băgaţi Imperial Guard şi în Dark Crusade, Tau şi Necrons), Sisters of Battle – dacă Eldarii sunt elfi în spaţiu, astea sunt un fel de amazoane în spaţiu, atâta tot că ţin de acelaşi împărat pentru care fac mătănii Space Marines – şi Dark Eldari – da, aţi ghicit, drows în spaţiu. Jucătorii de Warhammer tabletop cunosc deja unităţile noi şi o să aprecieze Canoness, unitatea-erou a Sisters of Battle, sau Living Saint, un fel de


Killa Kan and LOLOCOPTERZ!

Istoria mileniului 41

Întâi a apărut Dawn of War, care a fost primit ca un RTS solid, în ciuda campaniei scurte şi nu foarte inspirate. Posibilităţile tactice şi calitatea efectelor vizuale i-au asigurat un locşor destul de confortabil în topul RTS-urilor vremii.

Primul expansion, Winter Assault, nu s-a ridicat la standardele impuse de original, a adus puţine inovaţii facţiunilor deja existente (câte o unitate de căciulă), dar ce-a lucrat în avantajul lui a fost o campanie cu finaluri multiple şi Imperial Guard, echivalentul unei armate americane contemporane în spaţiu.

Cel de-al doilea expansion a fost mai cu noroc. Lui Dark Crusade i s-au lăudat noul mod de joc, campania meta-map, cu elementele aferente, cum ar fi echiparea conducătorului cu diferite accesorii care îi îmbunătăţeau stats-urile in-game şi cele două noi facţiuni – Necrons şi Tau Empire. Ceea ce a lucrat în dezavantajul lui a fost un dezechilibru destul de mare în multiplayer, înclinând puternic de partea Necronilor.

RIDICAŢI BAIONETELE, VITEJII MEI VERZI!

Soulstorm se prezintă ca fiind ultimul expansion din trei şi, după spusele producătorilor, închide şi cartea Dawn of War. Pentru orice fel de fan Warhammer, e o adiţie bună şi plăcută, în ciuda faptului că povestea e restrânsă la o schiţă de background a unor planete prinse într-o furtună. Oricum ai pune-o, Soulstorm e un aperitiv. Dacă ceea ce urmăreşti e universul Warhammer, până vine felul întâi, Warhammer Online, expansion-ul ăsta chiar îşi face treaba. Dacă ceea ce urmăreşti e să omori timpul cu un RTS decent până iese Starcraft 2, Soulstorm nu e o alegere rea. Pe de altă parte, Soulstorm nu e nici Brood War, nici The Frozen Throne.

Avatar, la fel de fioros.

Pe lângă asta, a fost băgată câte o unitate zburătoare pentru fiecare rasă. În ciuda acestei adiții, care la prima vedere pare inovatoare, unitățile aeriene nu modifică aproape deloc gameplay-ul deja existent. Un alt concept, din punctul meu de vedere mult mai interesant, cu un calup de potențial, e alterarea proprietăților unor membri ai squad-ului, la Sisters of Battle, în funcție cu ce îi echipezi pe alții.

Ca macromanagement, puținele și subțirele adiții țin de fațadă și nu prea au aplicabilitate practică. Mai precis, avem două resurse noi pentru fiecare din facțiuni – Faith pentru SoB și Soul Essence pentru DE, care ar vrea să ne păcălească, asemeni unui preot catolic, că minunile noi se ascund sub sutana învechită. Faith e generat prin upgradarea punctelor strategice cucerite cu tot felul de jucării a la Listening Post, iar Soul Essence prin extragerea ei din cadavre. Într-un fel, dacă producerea de Soul Essence ar fi restricționată cadavrelor inamice, deci în urma luptelor, ar putea, dacă ar fi echilibrată cum trebuie, să reprezinte o dimensiune tactică inovatoare, însă se poate produce la fel de bine și în bază, pe plan domestic.


Fabrici de jeleu Dark Eldar


Răscoală în spațiu III

La rece, niciuna din cele două noi resurse sau modul lor de producere nu schimbă semnificativ tacticile abordate.

Grafic și auditiv e exact aceeași Mărie cu exact aceeași pălărie, over and over again, de la Dawn of War încoace. Da, avem hărți noi, și da, cele două noi facțiuni pot fi diferențiate de cele vechi din punct de vedere vizual, dar asta nu e neapărat meritul băieților de la Relic cât al celor de la Games Workshop, care au modelat miniaturile pentru jocul de tabletop cu măestrie, pe care sunt bazate facțiunile și implicit unitățile din joc. Nu neg că modelarea pe calculator e în sine un merit când e făcută cum trebuie și mai ales cu limite de poligoane incluse, dar să dăm figurinelor de plastic ce-i al figurinelor de plastic.



Gamespy is still fail

Lobby-ul online încă suferă de matching greoi, număr de jucători limitat și lipsă de suport tehnic adecvat. Nici în Soulstorm nu s-au rezolvat problemele care bântuie Warhammer-ul de la prima versiune, dar, surprinzător, e mai echilibrat. Nicio rasă nu e supremă, nicio tactică nu e „cea mai bună”. Spre deosebire de Dark Crusade, în care până la nivel mediu, inclusiv, toată lumea-și punea mâna-n cap când vedea Necroni intrând în joc, Soulstorm e mai dichisit ca balancing.

Am văzut Orks călcând în picioare Sisters of Battle și Dark Eldar călcând în picioare Space Marines. Am văzut build-up-uri diferite funcționând total diferit, dar nu ineficace și am tresărit – e surprinzător și plăcut ca un joc cu nouă facțiuni diferite să nu fie total dezechilibrat în multiplayer. Bineînțeles, există, ca peste tot, abuzuri și unități end-game pe care mulți le aruncă în joc cât mai devreme posibil, dar cu puțin simț de observație și un strop de spirit tactic, nimic nu e imba în jocul ăsta.

N-au fost adăugate foarte multe hărți rosterului, dar sunt mai gândite. Distanțele, numărul de puncte strategice, precum și distribuția de teren care acordă un bonus sau o penalitate unităților care îl traversează au fost construite mai cu cap, astfel încât un jucător mai experimentat în materie de dezvoltare economică și militară va putea fi învins de un jucător mai isteț, care să exploateze harta în favoarea lui. Dacă până acum în multe dintre hărți puteai ocoli total zonele care te dezavantajau și dispuneai de teren mult mai plat, tacticile de gherilă sunt mult mai folosite (și mai utile, de altfel) în Soulstorm.

Per total, în multiplayer, s-a făcut un pas important în materie de joc în sine. Partea tehnică încă suferă, dar ce să-i faci când baremul plasat de Battle-Net e atât de sus?

■ **Zuluf**

alternativa



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Tot de la Relic a venit expansion-ul bine-cunoscutului joc tactic Company of Heroes, similar din multe puncte de vedere oricărui expansion pentru Warhammer 40K: Dawn of War. E stand-alone, e mare, aduce câte ceva nou originalului (lupte pe timp de noapte, soldățel englezoi și Panzer Elite nemțești, în principiu). Dacă îți place exoscheletul lui Warhammer, dar râzi acru la ideea de orci cu mitraliere sau elfi în spațiu și preferi veșnicul al 2-lea război mondial pe aceeași matriță tactică, CoH: OF s-ar putea să fie exact drogul de care ai nevoie.

**LEVEL NOIEMBRIE 2007*

BUNE:
- efecte vizuale spectaculoase
- facțiune de femei pentru singuratici
- facțiune de drows în spațiu pentru fanii Linkin Park

RELE:
- nu sunt destule inovații; unitățile zburătoare sunt băgate la vrăjeală
- mai puțin storyline decât la Procesul Etapei

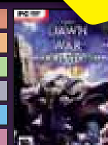
CONCLUZIE:



Un produs clar creat pentru fanii avizi Warhammer 40K, nu la fel de scump ca miniaturile produse de Games Workshop, dar la fel de necesar. Restul mai pot aștepta Starcraft 2 / Red Alert 3.

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen: RTS **Producător:** Iron Lore **Distribuitor:** THQ **Ofertant:** Steam

CERINȚE MINIME:
Procesor: 2.0 GHz Intel Pentium 4, AMD Athlon XP sau procesor echivalent
Memorie: 512 MB RAM **Accelerare 3D:** 64 MB compatibil DirectX 9.0c

PC X360 PS3

Turok

Dinozaurii s-au întors. Păzeşte-ţi cărniţa!

Jocurile din seria Turok fac de multă vreme umbră pământului, dar în ciuda unui început promiţător, au devenit din ce în ce mai proaste de-a lungul anilor. Drept urmare, lipsa de idei i-a determinat pe cei de la Acclaim să renunţe la licenţă şi să-i lase pe cei de la Touchstone să reînvie franciza, în speranţa că fanii vor avea astfel numai de câştigat. Datorită lor, Turok s-a întors într-un viitor îndepărtat, în care se alătură unui grup de infanterişti ai spaţiului care scormonesc galaxia în căutarea unui renegat şi a armatei care l-a urmat.

Pe-o planetă mică...

Cum spuneam, un grup de space marines este trimis pe o planetă îndepărtată să-l captureze pe un anume Kane şi armata sa de renegaţi (Wolfpack), iar Turok, o mai veche cunoştinţă a derbedeului, se alătură alaiului în speranţa că-i va înlesni misiunea. Din nefericire, nava care îi transportă este atacată prin surprindere şi se prăbuşeşte pe solul planetei cu pricina, de unde misiunea celor rămaşi în viaţă (inclusiv Turok) se transformă într-o luptă acerbă pentru supravieţuire. Dintr-o dată, Kane nu mai este principala lor grijă, ci evadarea dintr-o lume infestată cu dinozauri de toate formele şi mărimile - erbivori, dar mai ales carnivori care prind repede gustul cărniţei de om. Însă contrar opiniei colective, care îl priveşte cu scepticism, Turok nu se grăbeşte să plece. Cel puţin nu înainte de a-şi lua rămas bun de la Kane aşa cum se cuvine, lăsându-i un buzunar în coşul pieptului drept veşnică amintire.

Firul narativ al jocului nu este unul deosebit, însă secvenţele introductive, precum şi restul momentelor cinematice ce leagă evenimentele între ele, reuşesc să te implice cu succes în atmosfera jocului, graţie animaţiilor excelente, cât se poate de veridice, ale personajelor principale şi vocilor care le-au dat viaţă. Per ansamblu, actorii care îi interpretează s-au achitat cu brio de sarcină, cu precădere Ron Perlam (Hellboy), ale cărui replici acide se aud din ce în ce mai des prin jocuri. Este ca şi cum ai urmări un film de acţiune, iar la un moment dat te trezeşti interpretând chiar tu rolul indianului măcinat de gândul răzbunării. Dar aşa cum scenariul unui film nu poate fi influenţat de acţiunile spectatorului, Turok este un joc complet linear, de unde rezultă că nu poţi schimba radical modul de desfăşurare a evenimentelor şi cu atât mai puţin deznodământul acestora. Întotdeauna ştii ce ai de făcut, pentru că eşti ghidat în mod constant de camarazii care te plimbă de colo-colo, eliminând armata lui Kane şi măcelărind dinozauri de-a lungul unei aventuri împărţite pe 15 niveluri. La rândul lor, fiecare dintre ele ne rezervă, cu aproximaţie, câte o jumătate de oră de acţiune, ceea ce înseamnă că Turok este o îndeletnicire de durată.

Eşti cărniţă

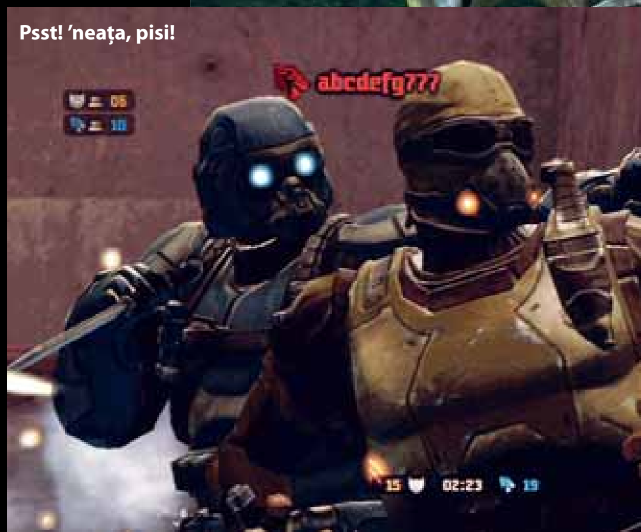
Ajuns pe planetă, eşti întâmpinat cu un peisaj impresionant. Pe alocuri, zonele împădurite sunt spectaculoase – coloane de lumină răzbat printre coroanele copacilor, ceaţa pluteşte în aer, iarba se mişcă în bătaia vântului, iar din depărtare răzbate chemarea inconfundabilă a prădătorilor la ospăţ. Călcată în picioare, iarba înaltă se conformează mişcărilor tale, revenind elegant la verticală după ce a fost culcată, devenind, în timp ce te târăşti prin ea, camuflajul ideal în cazul executării unor atacuri fulgerătoare la cuţit. Structurile clădite de mâna omului există şi ele, reprezentate de un amalgam de coridoare şi obiective militare care, deşi sunt lipsite de culoare, servesc scopului.

Însă Turok n-ar mai fi fost Turok fără dinozauri, iar în cazul de faţă aceştia sunt peste tot, de la piticanii care aleargă în haite, raptori şi ciudăţenii zburătoare, până la colosali T-Rex. Dinozaurii arată şi se mişcă uimitor de bine, la fel de bine precum cei din memorabilul Jurassic Park, unii dintre ei fiind deosebit de insistenţi şi interesaţi să te sfâşie. Contrar aşteptărilor însă, în Turok există câteva maşinării de ucis mult mai periculoase decât un raptor sau un T-Rex, cum ar fi o şopârlă ce se ascunde în copaci, se caţără pe pereţi şi se ascunde în iarbă înainte de a-ţi sări la jugulară. Din fericire pentru noi, cuţitul face adevărate minuni dacă este folosit în momente cheie. Pe lân-


În seara asta cinăm în familie

gă dinozauri, mai sunt şi aghiotanţii lui Kane, carne de tun pentru Turok şi camarazii săi în primă fază, dar inteligenţi peste măsură spre final, când descoperă că pot ataca prin învăluire, flancând şi folosind cu succes diverse obstacole pentru a se feri de săgeţi şi gloanţe. Pentru a-i scoate din circuit, ai la dispoziţie un mănunchi interesant de arme, inclusiv un arc pentru atacuri la distanţă şi un cuţit. Cuţitul, cum spuneam, permite executarea unor atacuri prin surprindere, rezultatul vizual fiind unul deosebit de spectaculos şi de sângeros prin maniera execuţiei, finalizările de efect fiind posibile şi în cazul dinozaurilor. În afară de armele standard, Turok poate fi echipat cu încă două, ce pot fi utilizate în tandem în unele cazuri. Arma „cu puls" rămâne în continuare una dintre favoritele mele (variaţiuni ale ei îşi fac apariţia în multe alte jocuri), iar puşcociul, cu cadenţa sa rapidă de tragere, este extrem de eficient pe distanţe scurte. Faptul că este echipat şi cu un mic lansator de trasoare îl face şi mai interesant, pentru că putem marca astfel un inamic şi să-l admirăm apoi cum sfârşeşte în colţii unei fiare atrase de lumina pe care o degajă. Repertoriul este completat de un lansator de rachete şi un excelent aruncător de flăcări, foarte arătos în acţiune.


Ciocu' mic şi capu' la simbrie



Psst! 'neaţa, pisi!

One mean, badass killing machine

Gameplay-ul nu este cu adevărat strategic. Ucide tot ceea ce-ţi iese în întâmpinare într-un mod cât mai brutal cu putinţă, mai trage o salvă şi ascunde-te, iar apoi repetă schema. Însă Turok este unul dintre puţinele jocuri în care am preferat cuţitul în detrimentul unei arme de foc, jocul oferindu-ţi posibilitatea să le înfigi cuţitul în cap şi să le tei beregata prin simpla apăsare a unui buton dacă sunt suficient de aproape. O armă de foc nu este întotdeauna la fel de puternică precum un atac de cuţit, ce poate ucide instantaneu, unde mai pui că atacurile sale sunt mult mai stilate.

Din păcate, jocul are şi neajunsuri, dintre care se remarcă AI-ul cam anemic, însă străluceşte pe partea audio. Răgetele dinozaurilor şi sunetele ambientale sunt impresionante, coloana sonoră cu ritmurile sale tribale este antrenantă, iar voice acting-ul, excelent realizat, adaugă acţiunii un plus de imersivitate. Cu excepţia lui Timpthy Oliphant (Hitman), pe al cărui reprezentant virtual sictirit l-aş fi curăţat cu mare plăcere dacă aş fi avut ocazia.

Cât despre multiplayer, jocul vine cu şase moduri de joc standard ce pot aduna 16 jucători la un loc plus câţiva dinozauri, precum şi un mod co-op pentru patru jucători. Problema cu modul co-op este că ne întâlnim din nou cu acelaşi AI predominant imbecil al soldăţeilor lui Kane, dar este cu siguranţă mult mai distractiv să mături pădurea cu ei în grup.

În concluzie, Turok este un joc de acţiune bun, chiar dacă dificultatea unor secţiuni pare a fi exagerată. Totuşi, să nu uităm că totul a început cu un om şi dinozaurii pe care îi omoară înarmat cu un arc şi un cuţit. Simplu şi fără prea multe complicaţii, dar antrenant, aşa cum ar trebui să fie un FPS reuşit.

■ KiMO

alternativa



RESISTANCE: FALL OF MAN

Resistance a supravieţuit până astăzi mai ales datorită suportului excelent pentru multiplayer. Poate fi jucat atât în mod cooperativ, împărţind fereastra de joc cu un al doilea jucător, dar şi online, unde numărul maxim de jucători ce se pot măcelări între ei este de 40(!). Pe scurt, modurile de joc sunt suficient de variate pentru a-i satisface pe toţi. Campania solo este distractivă, iar rejucabilitatea este asigurată de noile arme pe care le putem debloca la final, ulterior existând posibilitatea utilizării a două arme simultan.

**LEVEL IULIE 2007*

BUNE:
- coloană sonoră şi voice acting de excepţie
- gameplay antrenant
- căsăpirea cu stil a dinozaurilor

RELE:
- poveste generică
- AI anemic
- câteva secţiuni repetitive

CONCLUZIE:



Excelent ca joc de acţiune, Turok ridică probleme de control pe PS3, al cărui controller tinde să-ţi scape printre degete când ţi-e lumea mai dragă. Prin comparaţie, cel de Xbox 360 este mai robust, mai adaptat gameplay-ului, adesea foarte alert. O fi doar o chestiune de gust, însă chiar şi aşa, Turok se joacă cel mai bine pe PC, a cărui versiune a apărut deja în rafturile magazinelor. Prin urmare, lăsând deoparte controlul discutabil, toate versiunile primesc aceeaşi notă.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

Gen FPS **Producător** Propaganda Games **Distribuitor** Touchstone **Ofertant** TNT Games **Telefon** 021-330.17.19 **ON-LINE** www.turok.com **Consolă PS3** oferită de Flamingo Computers



Ca nație, ne putem plânge de lipsa multor lucruri, spre exemplu de faptul că sunt puține șanse ca un artist pasionat de jocuri să profeseze vreodată în această industrie, oricât de talentat ar fi (deși șansele cresc în mod considerabil de la an la an și la noi). Dar în 1958, când conceptul de joc pe computer nici nu exista, William Higinbotham nu putea concepe să se plângă de lipsa suportului în acest domeniu. El crea ceva complet nou, scria istorie – și așa s-a născut primul joc de tenis pe calculator, despre care nici măcar nu s-a știut vreme de vreo 20 și ceva de ani. Asta este piatra de hotar a pionierilor și, deși comparația este puțin exagerată, îndrăznesc să afirm că tocmai lipsa posibilităților face din unii din noi mari artiști – pentru că motivațiile românului nu pot fi de ordin financiar sau carieristic. Artistul român adevărat își creează arta din pură pasiune.

Așa este și cazul lui Emanuel Glitia, un orădean de 27 de ani care își semnează creațiile sub pseudonimul Void Ion iXaarii. Pasionat de jocuri de mulți ani de zile, Void a lucrat la numeroase proiecte și, în încercarea momentan eșuată de a-și crea un viitor în industria jocurilor, a învățat nu numai să deseneze concept art, ci și să programeze în diverse medii, de la Assembly și C până la OpenGL și DirectX API.

Printre proiecte se numără mai multe niveluri pentru Duke Nukem 3D, Doom 2, Shadow Warrior sau Blood, două mod-uri pentru Quake scrise în Quake C și denumite Medusa's Head, hărți de HOMM2, Starcraft și Unreal, story și modele pentru RPG-ul open source construit pe engine-ul Crystal Space, Empathy, sau un engine 3D propriu, Roarrr.

Fiindcă totuși visează să se perfecționeze pe domeniul grafic, Void se specializează în Painter, Zbrush, Softimage|XSi și Photoshop. Rezultatul îl puteți analiza și singuri – eu personal, un profan într-ale creației digitale, am rămas cu gura căscată.

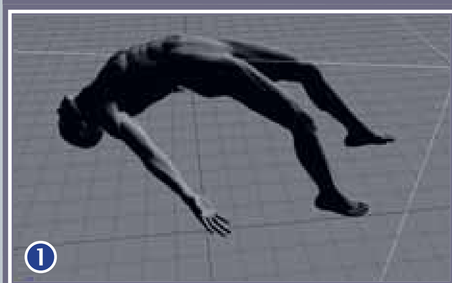
În prezent, împreună cu Marius Lăcătuș, un talentat muzician, Void a demarat un proiect interesant: www.artsygamer.com. Scopul portalului este de a aduna laolaltă oameni interesați de arta din jocuri și de jocuri în general, dar privite din punct de vedere artistic.

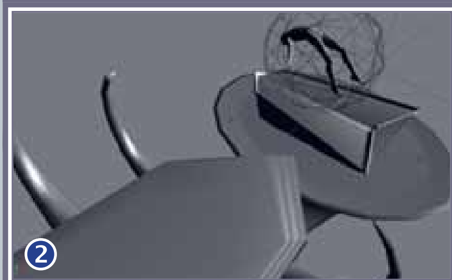
Mindlocking

Piesa de rezistență a colecției prezentate în acest număr este imaginea cu care a debutat articolul de față. Numele ei este Mindlocking și a fost creată pentru un RPG pentru mobile al firmei Yellow Hedgehog. Scena reprezintă momentul în care eroul principal este capturat într-o lume magică de către dușmanul său, un puternic vrăjitor. Din punctul de vedere al procesului de creație, Void a folosit modele 3D pentru setarea perspectivei și apoi a retușat și pictat imaginea. Mai jos puteți urmări vizual procesul de creare Mindlocking.

Vă las deci în compania creațiilor lui Void, care cu siguranță ar aprecia părerile dumneavoastră. Pentru mai multe opere de artă, puteți vizita site-ul personal al artistului, la adresa www.ixaarii.com.

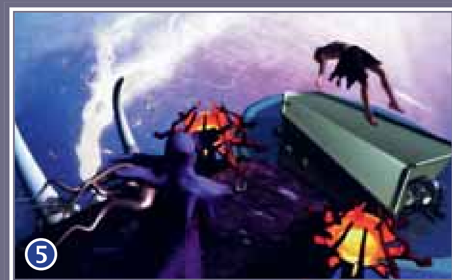
■ **Lara**





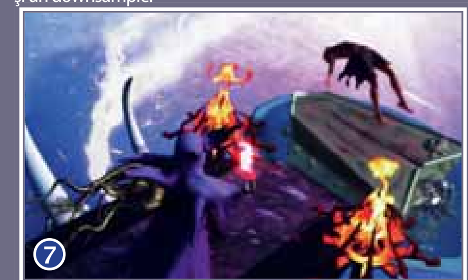


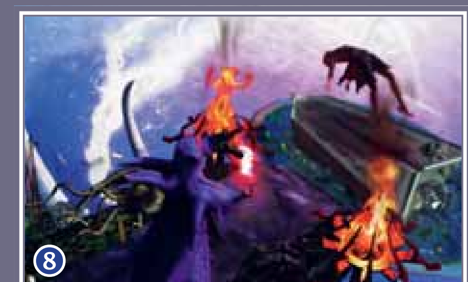


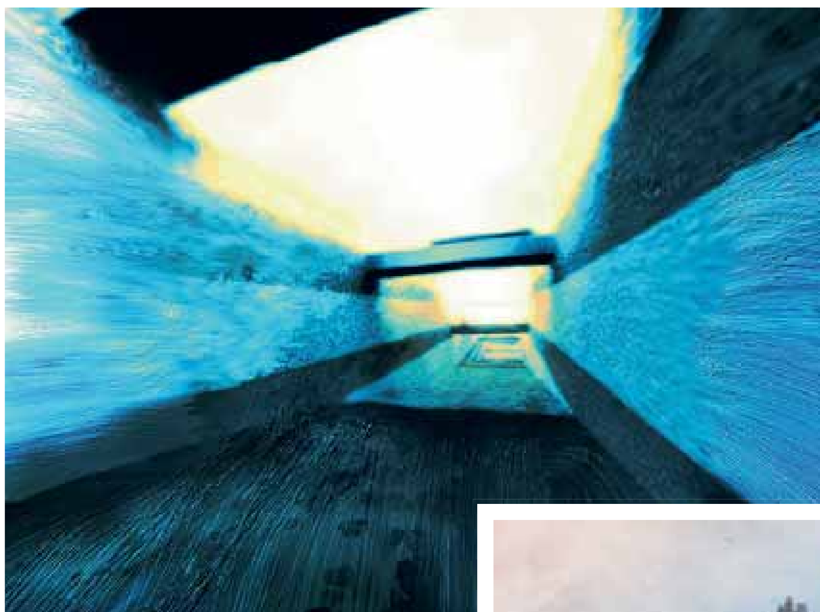




„În loc să fac părți din iluminare și texturare în 3D, le-am făcut din bucăți în 2D. De asemenea, problemele de geometrie le-am lăsat nerezolvate tot pentru a fi corectate prin pictură. Apoi au urmat câteva săptămâni de pseudo-pauză în sensul că am cutreierat orașul făcând poze de perspectivă și încercând diferite idei. În final am revenit peste tot, reprelucrând imaginea, pictând și introducând diferite elemente (cum ar fi vegetația, lumina soarelui, flăcările, efecte de apă). Am terminat cu calibrare de culori și contrast și un downsample."







Dreamscape Desert

… sau o călătorie într-o lume interioară, influenţată stilistic de modul în care Bruno Gentile a folosit perspectiva în seria Prince of Persia; imaginea este şi o încercare artistică de combinare a diferitelor brush-uri Painter.

Lakeside Atmosphere

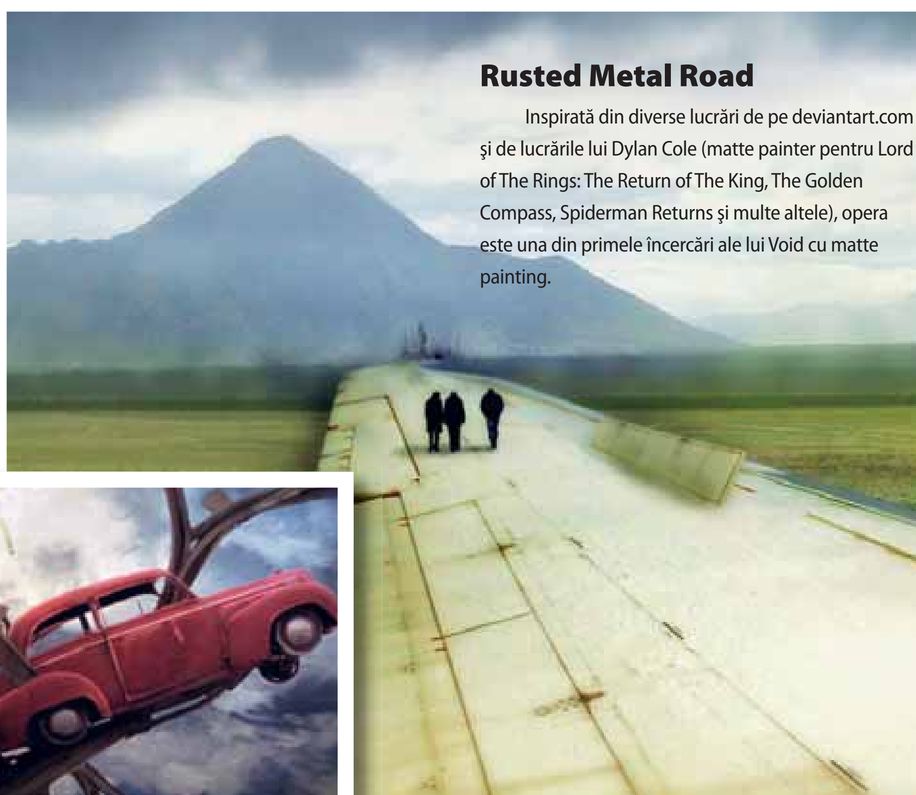
... sau o scenă paradisiacă postapocaliptică, în care Void face uz de culori saturate în locul celor şterse, gri. Ca tehnici folosite, artistul a combinat diverse imagini şi le-a unificat cu matte painting, adăugând totodată şi câteva elemente noi.





Leaking Magic

„Magia e un element viu, e culoare şi viaţă şi vrea să se strecoare printre crăpăturile Universului, aici apăsând puternic asupra uşilor şi lanţurilor deja obosite ale unei porţi uitate de lume [...] Niciodată nu voi uita această creaţie fiindcă e prima pe care am făcut-o în seara în care a ajuns acasă prima mea tabletă grafică."



Rusted Metal Road

Inspirată din diverse lucrări de pe deviantart.com şi de lucrările lui Dylan Cole (matte painter pentru Lord of The Rings: The Return of The King, The Golden Compass, Spiderman Returns şi multe altele), opera este una din primele încercări ale lui Void cu matte painting.

Left Behind

„Pentru mine, povestea acestei imagini este una a unei omeniri care „s-a mutat", dintr-un motiv sau altul, poate definitiv, lăsând în urmă, după cum obişnuieşte, cele mai ciudate lucruri, în cele mai ciudate locuri."



third world war

O dimineaţă normală de mai şi el se îndrepta spre serviciu în aceeaşi maşină, pe acelaşi drum pe care se ducea de cinci ani. După visul din seara precedentă era stresat, neliniştit, simţind că ceva este în neregulă cu el. Încerca să îşi aducă bine aminte ce visase şi să pună cap la cap totul pentru a găsi o oarecare rezolvare a acelei probleme care tot îl nelinişte .„... eram pe acest drum, mă îndreptam către locul meu de muncă, era întuneric, ploua foarte tare şi vântul bătea îngrozitor de tare, părea că ar fi sfârşitul lumii... însă apoi...". Totul se întunecă şi începu o furtună foarte puternică .„...apoi, oh Doamne, acum îmi amintesc...". În acel moment, un camion care venea în mare viteză din contrasens intră în maşina sa frontal şi îi proiectă maşina în râu.



– Mă simt de parcă a trecut un an...

– Aici timpul nu prea e relevant, deci se poate să fi trecut chiar mai mult de un an, cine ştie...

– Cine eşti tu? Unde naiba mă aflu?

Privi în jur şi văzu o câmpie cât vedea cu ochii, de un verde aprins şi plină de oameni. Toţi stăteau în rânduri de câte o sută, în coloane alăturate, ce se întindeau pe toată câmpia. În faţa fiecărei coloane era o masă mare la care stăteau trei indivizi pe nişte tronuri imense. El era un om de talie medie, cu un păr castaniu, ochi verzi, nu ieşea cu nimic în evidenţă de obicei şi mai mereu era obişnuit ca el să privească lumea de jos, acum însă parcă era un uriaş printre alţi uriaşi. Totul părea foarte mare.

El i se adresă din nou străinului din faţa sa:

–Tu cine eşti?

–Nu ştiu. Sunt doar un alt om care aşteaptă să ajungă la Masă şi să fie judecat. Tu ştii cine eşti?

Omul stătu o clipă pe gânduri şi îşi dădu seama că nu are nici cea mai mică idee despre originea lui, despre ce făcuse în viaţa sa sau cum îl chema.

–Deci aşa arată Judecata de Apoi... este exact cum mi-am imaginat.

–Normal că este aşa. Îţi apare exact cum ţi-ai imaginat-o. Mie de exemplu îmi apare ca un oraş medieval pentru că aşa mi-am imaginat-o eu în timpul vieţii.

Totul era foarte ciudat. O câmpie foarte întinsă, în faţa coloanelor de oameni care îşi aşteptau Judecata, mese cu câte trei Judecători, iar de fiecare dată când o coloană număra 100 de persoane, o altă masă apărea în faţă şi se forma o altă coloană.

–Dar eu ştiam că la Judecata de Apoi Iisus Însuşi mă va judeca.

–Aşa ştiam şi eu... dar prima dată când am murit m-am convins că nu era aşa. Sunt trei judecători, trei oameni importanţi aleşi de Iisus care... dar de fapt, lasă că o să afli de unul singur, e rândul meu acum să fiu judecat... sper că o să ne mai vedem. Adio!

–Cum adică prima dată când ai murit!?

În clipa imediat următoare, străinul din faţa lui dispăru şi era acum rândul lui să fie judecat. Erau trei uriaşi. Pe scaunul din stânga stătea unul cu barbă foarte lungă, cu un toiag de lemn şi îmbrăcat cu o mantie albă. În centru era un om obişnuit, doar că avea haine medievale, o sabie în mâna stângă şi un scut în mâna dreaptă, pe scut fiind imprimată o cruce roşie, ca cea a Templierilor. În dreapta era un uriaş de aceeaşi mărime cu cel din stânga, o haină din blană de lup îl acoperea, avea un tatuaj ce îi acoperea toată faţa şi pe braţul său drept stătea un vultur.

Uriaşul din stânga luă cuvântul:

– Cum este prima dată când mori, o să îţi explic cum decurge Judecata:

– Noi suntem cei trei judecători, Chronos, Iulius şi Idrissou. Vei avea trei opţiuni din care va trebui să alegi numai una şi să urmezi drumul pe care îl doreşti. Judecata aşadar ţi-o vei face singur.

Iulius luă cuvântul:

– Tu, împreună cu alţi doi oameni, aţi fost aleşi pentru a salva lumea văzută şi nevăzută de marea ameninţare ce o paşte. O nouă forţă s-a materializat şi începe să prindă putere pentru a prelua controlul asupra Raiului, Iadului şi Pământului. Pentru prima dată în istorie, diavolii, îngerii şi oamenii poartă această bătălie împreună. Această nouă forţă vine din imaginaţia tuturor. Acum s-a născut şi ne trebuie suport pentru a combate această ameninţare. Orci, dragoni, şerpi uriaşi, tot ce îţi poţi imagina ameninţă dispariţia tuturor.

Idrissou luă acum cuvântul:

– Aşadar, ai trei alegeri, poţi să te reîntorci pe Pământ ca om şi vei duce lupta ajutat de un înger şi un diavol, alegi calea de a deveni înger şi vei încerca să influenţezi lupta oamenilor de pe Pământ cu puterea lui Dumnezeu ori alegi să devii diavol şi vei încerca să distrugi forţele ce ne ameninţă cu puterea întunecată!

– Ia aminte însă că Pământul nu mai e ce a fost. Chiar dacă oraşele încă sunt, chiar dacă sunt blocuri şi străzi, nimic din ce e modern nu mai poate fi folosit. Va trebui să revenim la vremurile de altădată. Vei lupta cu sabia şi scutul, cu magia albă şi magia neagră. Doar aceste lucruri îţi vor fi de ajutor împotriva bestiilor.

Decizia îţi aparţine...



O emoţie imensă îl cuprinse în acel moment. El, un om care în toată viaţa sa muncise pentru a duce un trai normal, să ajungă un om respectat în oraşul în care lo-



cuia, avea acum ocazia să fie în prim-plan la salvarea lumii văzute şi nevăzute din faţa unor produse ale imaginaţiei.

– Accept! zise omul cu aşa o tărie şi o emoţie în glas încât însuşi Iisus care îi privea de sus şi aştepta decizia era cuprins de emoţie.

– Aleg să mă întorc pe Pământ tot în formă umană şi voi salva lumea de la extincţie.

– Prea bine! În acest caz te binecuvântez în numele Tatălui, al Fiului şi al Sfântului Duh şi îţi încredinţez Sfânta spadă şi Sfântul scut şi îţi voi pune alături pe cel mai bun dintre îngerii mei, pe Mihail, care va sta mereu în dreapta Ta şi te va ajuta în Lupta Cea Dreaptă. Din acest moment, eşti numit Sfântul Ratter.

După binecuvântarea lui Chronos, veni rândul celorlalţi doi Judecători să îi ofere cele necesare lui Ratter pentru a putea pleca în Luptă.

– Eu pot doar să îţi ofer binecuvântarea mea, o parte din spiritul meu să te protejeze şi o mantie de templier, pentru că din acest moment eşti investit în funcţia de Cavaler Templier.

– Eu, Idrissou, ca reprezentant al lui Lucifer în această Judecată, îţi ofer medalionul cu ajutorul căruia vei putea comunica cu Noi trei şi ţi-l dau alături pe Sigmund, cel mai devotat diavol al lui Lucifer, cel care i-a stat alături lui Adolf Hitler însuşi şi care acum va sta în stânga ta.

În clipa următoare totul dispăru şi după nu mai mult de câteva secunde, timp în care Ratter a parcurs drumul din Cer pe Pământ, el se trezi exact pe podul de pe care căzuse în apă cu maşina. De această dată, el era îmbrăcat într-o mantie albă ce avea o cruce roşie pe piept, o sabie imensă în mâna stângă, sabie pe care, se gândi el, nu putea să o fi ţinut nici cu două mâini înainte de aceste evenimente din Cer, în mâna dreaptă scutul alb, acoperit cu piele şi având o cruce ca cea de pe piept în mijloc. Deschise ochii şi privi în jur; camionul care în acea dimineaţă îl lovi nu mai era. Privi în stânga şi văzu un înger. Avea aripi, avea un baston în mâna dreaptă şi o privire paşnică ce ar înduioşa pe oricine.

– Eu sunt Sigmund, trimis al lui Lucifer pentru a te ajuta să ucizi toate fiinţele care ne ameninţă dispariţia şi să-l găseşti pe Alexandru, conducătorul lor pentru a-l aduce în Iad.

– Tu eşti Sigmund? Credeam că diavolii sunt fiinţe rele, care arată cu totul şi cu totul în alt fel, că sunt roşii pentru că vin din Iad şi nu albi şi că au furci în loc de baston.

– De ce credeai asta? În fond şi noi suntem îngeri, numai că rolul nostru este altul, şi anume acela de a-i învăţa pe oameni ce este răul.

În clipa următoare, Ratter privi în dreapta. Văzu un înger identic cu Sigmund, singura diferenţa fiind sabia din mâna sa dreaptă.

– Eu sunt Mihail, îngerul ce te va ajuta să înfrângi Răul care ameninţă Lumea şi să-l găseşti pe Alexandru pentru a-l aduce în Iad.

– Bine. Dar cine este Alexandru?

– Este Alexandru cel Mare. Probabil ai auzit de el. A fost conducătorul Greciei şi a cucerit teritorii întinse...

– Da. Am auzit de el. Dar ce amestec are el în treaba asta?

– El a avut atâta răutate încât după ce a murit nu a fost primit în Iad sau în Rai şi nici înapoi pe Pământ nu a vrut Dumnezeu să îl trimită pentru că nu voia să asiste iar la războaiele şi relele provocate de Alexandru. Atunci Alexandru a plecat într-o altă dimensiune, cea a animalelor şi a promis că se va întoarce pentru a cuceri Lumea şi să fie toată a animalelor pentru că ele l-au acceptat printre ele, în timp ce oamenii nu. Acum a venit cu o armată imensă şi noi trebuie să îl oprim.

Cei trei au ajuns în primul oraş. Era oraşul în care trăise Ratter. Totul părea normal la prima vedere, însă aceştia observară că maşinile lipseau, în vitrinele unde altădată erau televizoare acum era doar praf... tot ce însemna tehnologie dispăruse. Alexandru dorea ca luptele să se dispute ca pe vremea sa, cu sabia, scutul şi magia.

Primul contact cu animalele lui Alexandru l-au avut cei trei chiar în acel oraş. Un şarpe imens de peste cinci metri înălţime i-a atacat. Ratter nu pusese mâna niciodată pe o sabie, însă pe drumul spre oraş Mihail îl învăţase să mânuiască spada şi acum putea să se lupte cu însuşi Alexandru. Şarpele i-a atacat, însă cei trei l-au înconjurat şi l-au învins.

Pe drumul anevoios au întâlnit mulţi vraci care i-au ajutat şi le-au dat informaţii importante despre aşezările unde era armata lui Alexandru şi unde se îndrepta, dar şi multe poţiuni care îi revigorau pe cei trei ori de câte ori erau accidentaţi de vreun animal cu care se luptaseră. Pentru fiecare informaţie şi poţiune însă cei trei trebuiau să facă diferite munci grele, să le aducă solzi de dragoni ori venin de şerpi ori să le aducă vreun animal viu. Un singur vraci nu a vrut nimic în schimbul informaţiei. S-au întâlnit cu el într-o localitate din Grecia de azi. Numele său era Iuda. Acesta le-a dat informaţia că armata lui Alexandru a luat o pauză la poalele unui munte, care se uneşte cu marea la poalele sale. Acesta a plecat fără a le cere nimic.

– Pesemne că vrea să îşi răscumpere greşeala făcută acum două mii de ani, ajutându-ne acum să biruim răul, spuse Mihail.

Odată ajunşi la poalele acelui munte, cei trei observară că de fapt acel loc era o trecătoare, un loc foarte strâmt, numai bun de o ambuscadă. Iuda îi păcălise. Îi trimisese într-un loc unde nu se puteau apăra şi animalele îi vor sfâşia.

În acel moment, Ratter îşi aduse aminte că are medalionul cu care poate comunica cu Cei Trei Judecători.

– Te-am urmărit pe parcursul acestui an petrecut de tine pe Pământ, luptându-te cu Răul. Aţi făcut toţi trei treabă bună. Acum însă este cel mai important pas înainte de marea bătălie. Trebuie să depăşiţi singuri acest impas şi apoi să vă îndreptaţi către Ierusalim unde veţi fi aşteptaşi de Oastea Sfântă pe care tu, Ratter, va trebui să o conduci împotriva armatei lui Alexandru.

Odată auzite aceste cuvinte ale lui Chronos, cei trei hotărâră să lupte unul lângă celălalt, singuri împotriva bestiilor care se apropiau de ei. După bătălia ce a durat o lună, cei trei au ieşit învingători şi au pornit spre Ierusalim. În timpul bătăliei, pe când erau extenuaţi, cei trei şi-au amintit că totuşi Iuda le mai dăduse încă ceva. Atunci el le-a spus:

– Vă dau două lucruri. Nu vă cer nimic pentru ele, însă vă spun că un lucru este rău, iar altul bun. Vă trimit la poalele acestui munte unde armata lui Alexandru se odihneşte şi vă dau trei poţiuni care vă vor face mai puternici şi veţi putea trece peste orice încercare.

În timpul bătăliei, ei şi-au amintit de acel lucru şi au zis că dacă informaţia a fost lucrul rău, atunci poţiunile trebuie să fie bune... şi au fost.

După încă două luni, cei trei erau pe câmpie înaintea Ierusalimului. Aveau în faţă douăzeci şi cinci de mii de îngeri, douăzeci şi cinci de mii de diavoli şi un singur om, el, Ratter, Salvatorul. În partea opusă a câmpiei era Alexandru, cu o armată pe care cei de faţă doar şi-o imaginaseră. Erau orci, fiinţe ce odată fuseseră oameni, însă au ales să se alăture Răului şi au uitat să fie oameni, erau lei, erau dragoni şi şerpi, toţi numărând peste o sută de mii de suflete. Lupta a durat trei luni. Mulţi mureau, fiinţe şi creaturi întunecate, dar forţele erau prea echilibrate. Ratter se lupta cu Alexandru. Într-o clipă când Sigmund îşi doborâse adversarul, i-a distras atenţia lui Alexandru, iar Ratter i-a retezat capul cu o singură lovitură. În acel moment, tăcerea s-a aşternut asupra câmpiei odată verzi, acum plină de sângele celor căzuţi în luptă. Toate creaturile din armata lui Alexandru fugiră înapoi în Iadul lor. Îngerii şi diavolii erau toţi bucuroşi că au stârpit răul de pe această Lume.

– L-aţi omorât pe Alexandru!

– Da, Chronos! Am reuşit să alung răul!

– Da, Ratter. Însă planul era să îl capturezi viu. Acum, el nu va mai participa la Judecata Noastră, ci se va întoarce în dimensiunea lui. Asta înseamnă că dacă s-a întrupat o dată, o poate face din nou şi va veni cu o armată şi mai mare. Am câştigat o luptă, e drept, o bătălie importantă şi da, am alungat răul, dar se va întoarce. Un om rănit este de două ori mai periculos. Vom trăi din nou într-o pace şi armonie aparentă, însă, peste încă două mii de ani, se va întoarce . Acum vino însă, primeşte-ţi locul printre Sfinţi. Avem două mii de ani la dispoziţie să petrecem pentru această victorie mare.

■ **Panaite Ovidiu**

(alias shadow_me de pe www.forum.level.ro)

ESCHALON BOOK I

Back to the primitive!

În vremuri în care se aude numai de vertecşi, iluminare, shader-e şi fizică, unii mai uită cum arată un CRPG clasic şi mai ales de ce-i într-atât de fain. A pățit-o şi subsemnatul, motiv pentru care întâlnirea cu Eschalon, un RPG „de curte veche", a fost cum nu se poate mai fericită, fiind mai degrabă o reîntâlnire cu Duhul RPG-urilor.

Da, jocul indie prezentat în acest număr este mai retro decât cel din secțiunea Retro. Tributar seriilor Ultima, Might&Magic şi Wizardry, recentul pui de RPG lasă la o parte „forfota" titlurilor mari şi moderne pentru a readuce în prim plan o parte dintre elementele care au făcut acest gen atât de îndrăgit în ultimele două decade. Fiind primul joc produs de Basilisk Games, o companie foarte mică alcătuită în principal din trei oameni (dintre care unul singur a creat jocul în cea mai mare parte), aşteptările mele nu au fost mari, în schimb am fost plăcut surprins de tot ceea ce oferă acest joculeț.

Culturismul erpegistic de rigoare

Totul începe în dulcele stil clasic, prin aruncarea unor zaruri imaginare ce determină principalele caracteristici ale personajului (cifrele variază între 7 şi 14, iar caracteristicile sunt Strength, Dexterity, Endurance, Speed, Intelligence, Wisdom, Perception şi Concentration), la care se adaugă 15 puncte care pot fi distribuite unde credeți că ar fi mai multă nevoie de ele. Specificul personajului este determinat de origine, alături de înclinațiile ideologice şi spirituale (Axiom) şi nu în ultimul rând de clasă, dar diferențele între acestea sunt relativ mici comparativ cu cele create pe parcurs, prin alegerea skill-urilor şi pomparea punctelor când faceți levălap. Originea determină bonusuri la anumite caracteristici principale, ideologia stabileşte anumite avantaje însoțite şi de penalizări (de exemplu, dacă eşti ateu, te bleastămă leechu' până-i cad dinții şi tot nimic – ai naibii necredincioşi – dar nici binecuvântări magice nu pupi), iar prin alegerea clasei, personajul începe cunoscând un skill anume.


S-aprind faru' ăsta repede, că începe LotR pe HBO!

Luptătorul învârte bine sabia, vindecătorul se alege cu Divination – unul dintre cele numai două tipuri de magie din Eschalon (celălalt fiind Elemental, stilul agresiv, specific clasei Magic User) şi aşa mai departe. Clasa şi skill-ul de început determină şi obiectele pe care le va avea micul aventurier debutant. Totul este foarte simplu şi bine explicat în ecranul de creare a personajului, însă alegerile inițiale nu contează atât de mult precum în alte jocuri. Mai mult, veți constata pe parcurs că jocul nu încurajează dezvoltarea unei clase pure. Un fighter bun poate profita mult de câteva cunoştințe esențiale de divinație, în timp ce magia ofensivă, inițial destul de puternică, devine mai târziu cam flască, fiind adeseori nevoie să recurgeți la arme convenționale. Pe scurt, cât ține de magie, lucrurile se petrec exact pe dos față de alte titluri. Să nu uit, nu puteți alege o rasă ca atare şi genul personajului – cea de-a doua limitare fiind impusă de firul epic, dar nu pot spune că am dus lipsa unui bust generos şi nici a gnomilor sau a orcilor.

Cu brişca prin pădurea fermecată

Nu pot să zic că începutul de joc m-a făcut să arunc la gunoi cutia cu RPG-uri, fiind vorba de ponosita amnezie. Te trezeşti de-a dreptul prost, într-o căsuță de la marginea unui oraş abandonat, cu o scrisoare care te îndrumă către câteva obiecte folositoare, ascunse de binefăcătorul tău misterios, şi mai apoi către un personaj obscur pe nume Maddock. Deşi nu dă pe afară de originalitate, povestea este bine închegată şi chiar interesantă sub anumite aspecte, pe care vă las să le descoperiți singuri (vă spun totuşi că, din fericire, personajul vostru nu este obişnuitul erou care va salva lumea şi că există trei variante de final). Din păcate, mica epopee nu este susținută de dialoguri, care mai de care mai seci (în mod negativ) şi neinspirate. Pe parcurs, veți afla şi câte ceva despre lumea Eschalon (care inițial a fost gândită ca univers de joc pen&paper), însă doar o mică frântură, mai multe fiind rezervate


Rostogolind butoaie prin deşert


Noaptea-i mai întunecoasă ca nicicând în criptele din Eschalon


Nu vă-ngrămădiți, sunt destule obiecte pentru fiecare!

continuărilor, care se pare că vor avea parte de îmbunătățiri substanțiale și de mai multă diversitate, fără a se îndepărta mult de conceptul actual (deși se aude ceva și de un party – în cazul ăsta, ar fi bine să toarne ceva dialoguri de calitate, altfel e jale).

Mecanica jocului este una turn-based, în sensul că atâta vreme cât personajul nu face nimic, lumea este înghețată. Imediat ce faceți un pas, fiecare vietate de pe hartă își continuă rutina zilnică (mierla o mierlește, cucul cucuie etc.). Un fel mai dubios de „un-doi-trei, la perete stai!". Sistemul nu este deloc complicat, fiind lăudabil cât de fluid se desfășoară lucrurile. Dacă știți care-i treaba cu jocuri ca Baldur's Gate, nu vă va fi prea greu să vă prindeți ce și cum, în special fiindcă regulile care stau în spatele acțiunilor și evenimentelor din joc nu sunt evidente pentru neofiți, iar manualul este în cel mai bun caz lacunar. Sfatul meu: folosiți metoda empirică. Pe de altă parte, cei care au habar despre seturi de reguli gen Dungeons&Dragons nu vor avea nicio problemă în acomodarea cu jocul. Multă lume s-a plâns de lipsa alergatului, motiv pentru care deplasarea este greoaie. Din fericire, puteți folosi meniul Quick Travel, care vă permite să reveniți la anumite locuri cheie din joc, dar asta numai după ce le-ați vizitat. Mai târziu, veți putea crea și un soi de portaluri (maximum șase la număr), perechi-perechi ce comunică între ele. E drept că ar fi frumos să puteți alerga; pe mine unul nu m-a supărat deloc umblatul alene, că doar mi-s ardelean, no!

Chestii și faze

Spre deosebire de titlurile din care se inspiră, Eschalon nu este deosebit de centrat pe poveste și nici neapărat pe luptă, ci pe explorare. Aventurierul se poate duce oricând oriunde poftește, de multe ori cu riscul de a hrăni corbii. Cum nu se întâmplă prostii marca Oblivion (NPC-urile nu cresc în nivel odată cu personajul), te poți întoarce oricând plin de frustrare și de puncte de experiență să-i arăți lăcustei recalcitrante care te fugărea mai demult cine-i tăticu'! Yeah! Creșterea în dificultate ține mai mult de urmarea firului epic, dar minunat este că jocul nu pare niciodată excesiv de greu și nici prea ușor – doar incomod. Unul dintre puținele skill-uri de aventură, ca să zic așa, este Cartography. Cine nu-l are, nu pupă Automap (adică reprezentarea zonelor ce alcătuiesc harta mare, desenată, pe care o puteți cumpăra de la primul hangiu care vă iese-n cale). Un singur punct oferă doar o schiță vai de capul ei (desenată pe măsură ce vă agitați pe hartă) care ajută puțintel la orientare. Cine investește mai mult primește un Automap din ce în ce mai detaliat, până când, cu un skill destul de mare, ajungi să vezi pe hartă inamici care nu sunt încă vizibili în ecranul de joc. Alchimia, responsabilă pentru fabricarea poțiunilor magice și pentru îmbunătățirea armelor, este unul dintre cele mai bune skill-uri din joc, ducând la fabricarea unor poțiuni cu adevărat puternice. Sistemul alchimic este foarte bine pus la punct, deși nu



Iată ecranul de creare a personajului



La pomul lăudat să nu te duci cu satul!



Helixiru' tinereții aveeem! Zăceee miiii!!!



Așa arată Thaermore, provincia estică a Eschalon-ului



E ceva putred în Blackwater!



Mithril Alloy Chain Boots... mmm, oare au talpă Vibram?

la fel de variat ca în alte titluri recente.

Aspectul financiar este mereu sub control, autorul asigurându-se că nu veți avea niciodată prea mulți bani (nici măcar destui), iar obiectele cumpărabile sunt variate, de la ingrediente alchimice până la cărți, poțiuni, arme și scroll-uri cu vrăji. La un moment dat, devine chiar puțintel frustrantă austeritatea asta, alături de bezna perfectă din dungeoane – de altfel bine făcute, pe care o alungi greu, cu torțe, poțiuni, vrăji și combinații între acestea. Nu mă pot abține și vă voi spune două ciudățenii: cele mai tari arme din joc sunt chiar porțile verticale culisante, care acționate printr-o manetă la momentul potrivit pot stârpi orice inamic, așa că le-am botezat ghilotine de acces. A doua: butoaiele sunt atât de rezistente, încât veți consuma tone de săgeți și vrăji pentru a le sparge. Nici să nu vă gândiți să folosiți sabia bună, fiindcă are toate șansele să se rupă-n vreun butoi din lemn. Mai bine le-aruncați în aer. Stupid, dar haios. Nici partea de stealth nu e chiar perfectă, însă rămâne practicabilă, fiind posibil să terminați jocul fără prea multă cafteală.

Less is more

În cuvintele de mai sus am găsit un mare adevăr, acela că un joc (în special un RPG) nu trebuie să-ți pună totul pe tavă, îngrădindu-ți posibilitățile imaginative prin excesul detaliilor, de multe ori inutile. Aici mă refer la o mulțime de elemente grafice și chiar de gameplay superflue: efecte speciale bombastice, reprezentarea excesiv de realistă a mediului, implementarea unor sisteme de fizică „doar așa, ca să fie pe listă", fără posibilitatea de a fi puse la treabă satisfăcător în avantajul tău pe durata jocului (vezi Oblivion). După cum v-ați dat deja seama din imagini - peste care presupun că ați aruncat deja un ochi - Eschalon este cât se poate de bidimensional și de izometric, însă, spre deosebire de alte joculețe indie similare (vezi Avernum), are o grafică reușită (cu toată simplitatea ei) și animații satisfăcătoare. Partea sonoră excelează prin muzica fermecătoare și destul de variată, dar este bine susținută și de efectele ambientale specifice fiecărei regiuni, alături de sound efex-uri (unele bune, altele mai puțin).

Jocul nu este perfect echilibrat, însă micile defecte pot fi trecute ușor cu vederea. Un ignorant care îl joacă în grabă poate să nu observe multe aspecte ale jocului, de care se va bucura însă gamerul atent. După cât mă duce pe mine bila, Book I reprezintă un tribut excelent adus RPG-urilor pur-sânge. Fanii acestora vor fi încântați de Eschalon, în timp ce pentru necunoscători poate fi testul perfect: vă plac sau nu RPG-urile autentice? Un lucru e sigur: pe mine m-a convins că am de ce să trec Book II pe lista celor mai așteptate jocuri, mai ales că Basilisk Games (atenție, trei oameni și mai mult unul dintre ei) se află abia la început și deja au făcut o treabă foarte bună.

■ **Caleb**

www.bosilitgames.com

FREESPACE 2™

Trigger Happy since 1999!

Stau şi contemplu negura vremurilor gameristice, întorcându-mă în timp la bine-cunoscutul Elite. Deşi nu a fost primul space sim care mi-a obosit ecranul (pe atunci) televizorului, cu siguranţă a fost cel dintâi care mi-a trezit interesul pentru acest gen. De atunci, s-au perindat pe PC-ul meu multe serii de space sim-uri, ca Wing Commander (un joc excelent de altfel, dar pe care l-am hulit pentru crearea unui personaj principal „Top Gun Macho SuperBleah"), X-Wing, *lancer sau Independence War, pentru ca punctul culminant (cel puţin pentru mine) să vină, în mod cu totul neaşteptat, de la Volition. După un Descent: Freespace de calitate şi cu un potenţial uriaş, încă neexploatat pe deplin, a urmat Freespace 2, desăvârşirea artei investite în primul titlu. La vremea lui, jocul a fost apreciat pe deplin şi în mod meritoriu, însă producătorii lui Independence War au lansat un expansion total neinspirat, lăsând titlul în umbră până în 2001, anul în care a ieşit Independence War 2, restaurând excelenta reputaţie a seriei. Dar destulă istorie, să trecem la... o altă istorie.

Wazzup, Doc?

Dacă n-aţi apucat să muşcaţi din primul Freespace, trebuie să ştiţi că, pe lângă grafica excelentă şi modelul de control foarte bine pus la punct, simulatorul a scos la produs şi un fir epic bun, palpitant, logic şi expus cu artă. Personajul principal este şi rămâne un ilustru NIMENI (ku-dos Volition), un oarecare pilot din flota spaţială a Terranilor (evident, oamenii), care se războiau de 14 ani cu obraznicii alieni intitulaţi Vasudani. Fireşte, unde se bat doi, câştigător iese al treilea şi acesta era să fie cazul şi cu beligeranţii noştri atunci când războiul civilizat Terrani-Vasudani a fost sabotat de apariţia Shivanilor, o a treia rasă, evident superioară şi pusă pe răutăţi. Din fericire, dându-şi seama de pericol, oamenii şi vechii lor inamici s-au luat în braţe, formând o alianţă împotriva noului inamic comun, mult mai puternic, şi au început o luptă de apărare cu sorţi mici de izbândă. Totuşi, în cele din urmă, au izbândit, şifonaţi din cale-afară. Cheia victoriei nu a fost o oarecare armă inventată în mod miraculos peste noapte, ci un plan inteligent şi o tonă de noroc. Adică finalul primului Freespace a însemnat o luptă câştigată, dar nici pe departe nu se insinuează că Shivanii ar fi fost puşi la respect. Freespace 2 reia povestea după 32 de ani, timp în care alianţa oamenilor cu Vasudanii a rezistat. Civilizaţiile ambelor rase, rămase ferfeniţă după bătălia crâncenă, au apucat să-şi mai revină, reuşind între timp să dezvolte arme aparent capabile să facă faţă iminentei ameninţări shivane. Se ştie că prostia umană este mai infinită decât spaţiul, aşa că în rândurile terranilor se găsesc secesionişti. Aceştia se desprind de societatea terrană sub pretextul neîncrederii în Vasudani, considerând că improbabilii aliaţi alieni (sună tare, nu?) nu fac decât să tragă în spate rasa umană atotputernică. Aşa se face că revenirea Shivanilor, mai furioşi ca niciodată, plasează Alianţa între ciocan şi nicovală. Misiunea protagonistului se dovedeşte a fi mai grea ca niciodată, în contextul în care Alianţa nu ştie dacă a devenit capabilă să facă faţă tehnologiei shivane, dar totodată caută să reia legătura cu Terra (pierdută în timpul evenimentelor din Freespace) şi să afle motivul aparentei xenofobii a grupului secesionist. E ceva pentru un space sim, nu? În tot cazul, vă spun de pe acum că Freespace 2 nu vă va dezamăgi ca mers al poveştii, fiind pe alocuri un adevărat thriller de bun gust. Nu vă faceţi



Ce v-am zis eu despre survolarea navelor mai mari?


Dă-ţi duhul odată, elefant păros intergalactic ce eşti!


Mama lui de păiajen recalcitrant!

probleme dacă nu aţi jucat Descent: Freespace, fiindcă veţi putea afla oricum toate detaliile istorice relevante. Totuşi, ar fi interesant să-l vedeţi, măcar pentru a constata chiar voi ce îmbunătăţiri frumoase aduce Freespace 2.

Mâinile pe manşă, vă rog!

Mărturisesc încă de la început că nu mi-a fost dat să văd o interfaţă mai bună decât în Freespace, moştenită integral şi de succesor. Totul are logică, se învaţă repede şi este la îndemână. Chiar dacă la început par să fie multe butoane de control, veţi constata rapid că vă puteţi lipsi de multe dintre acestea. Totuşi, nu înseamnă că Volition le-a pus de formă, unele fiind extrem de utile în anumite situaţii. În orice caz, lucrurile nu se complică niciodată excesiv şi gratuit, iar un joystick de calitate va face experienţa cu mult mai plăcută. Acomodarea cu sistemul de control este cu atât mai uşoară cu cât tutorialele de la început sunt clare şi excelent concepute (ca şi restul jocului de altfel), nelăsând loc de nedumeriri.


În dorsala navei, patru ochi *luceşte*...

Gheimpleius Cosmicus Înnaripatus

Scara la care sunt reprezentate navele mari a crescut mult faţă de primul titlu (mă refer la distrugătoare, crucişătoare şi la realmente enormele Capital Ships), fiind acum mult mai greu de pus cu botul pe... aripi. Deşi aţi putea crede că dimensiunile colosale fac din mamuţii spaţiali ţinte uşoare, puternicele arme laser pe care le au la bord vă vor face să vă răzgândiţi urgent, mai ales după ce vă veţi trezi cu „ţânţărelul" vostru făcut terci. Senzaţia dată de „survolarea" unui Capital Ship este cu adevărat unică. N-am mai simţit fluturaşii ăia în stomac de la prima săritură cu maşina în Carmageddon. Panoplia de nave din primul Freespace se regăseşte parţial şi aici (lucru de bun augur), o parte dintre vechile modele fiind actualizate cu dotări moderne, dar fiind totuşi mai puţin eficiente decât zecile de noi adăugiri. Vizual, se remarcă personalitatea fiecărei rase, navele fiind foarte diverse, dar având şi o anumită omogenitate ca stil de fiecare parte a baricadei. Confruntările au loc la nivel epic; eu unul am admirat de multe ori încleştările dintre Capital Ships, cu adevărat impresionante. Modelul fizic nu este chiar veridic, în sensul că Freespace 2, departe de a fi un arcade, nu este tocmai nici cel mai hardcore simulator (pentru aşa ceva, recomand călduros o porţie consistentă de Independence War 2). Cât despre designul misiunilor, pe mine unul m-a cam dat pe spate, în cel mai bun sens, cu toate că nu este perfect şi mai apar uneori mici probleme. AI-ul este acceptabil, dar nu foarte strălucit. Camarazii îşi fac treaba onorabil de cele mai multe ori, însă nu vă bazaţi pe ei pentru îndeplinirea obiectivelor. De asemenea, se pare că aliaţii voştri nu se prea sinchisesc nici dacă le distrugeţi chiar voi jumătate din flotă, cu mici excepţii. Ar merita spus că odată distruse, navele generează o undă de şoc şi împroaşcă bucăţi în toate părţile şi n-o să vă pară prea bine dacă nu le ocoliţi. Pe de altă parte, AI-urile n-au nicio treabă cu evitarea exploziilor şi chiar a propriilor camarazi, buşindu-se cam des unii-ntr-alţii fără discernământ. Deh, nu putea fi totul perfect, însă cu toate micile probleme, experienţa Freespace 2 este una pe care n-o veţi uita prea uşor datorită varietăţii misiunilor cu un design inspirat şi coerent, susţinute cum nu se poate mai bine de grafică (fantastică pentru acea vreme şi încă de actualitate) şi de excelenta componentă sonoră. Să vă mai zic şi de senzaţiile date de parcurgerea unei nebuloase? Neeeah, veţi vedea pe pielea voastră ce-nseamnă să devii paranoic. Oricum, e cât se poate de cool.

Hora spaţială

Dacă vă interesează şi un caft online, veţi fi plăcut surprinşi, opţiunile multiplayer fiind cu adevărat impresionante. Meciurile pot include până la opt jucători, iar distracţia este garantată, cu toate că a nimeri chiar şi un inamic mediocru poate fi o încercare destul de grea de cele mai multe ori. Din păcate, fiind vorba de un joculeţ destul de vechi, nu veţi mai găsi online serverele originale PXO ale Volition, în schimb există un server gratuit la adresa http://fs2netd.game-warden.com, pe care îl puteţi folosi cu încredere.


Tata are o jucărie nouă!

(Almost) Over & Out

Concluzia mea este că FS2 rămâne unul dintre cele mai bune simulatoare spaţiale făcute vreodată (pentru mine rămâne preferatul, alături de Independence War 2), mereu proaspăt şi primitor, în ciuda vechimii sale de aproape o decadă. Există şi mod-uri de o foarte bună calitate, dintre care cel mai vechi şi totodată bine pus la punct este Babylon, încă în dezvoltare şi momentan ajuns la versiunea 3.4b (http://babylon.hard-light.net). Dacă aveţi câteva space sim-uri la activ, dar nu aţi încercat Freespace 2, puneţi mâna pe el urgent! Cei neiniţiaţi în tainele caftoiului intergalactic ar trebui să-l încerce şi ei, fiindcă dacă nici Freespace 2 nu îi va face să îndrăgească acest gen, orice altă încercare ar fi zadarnică. Jucând micuţa capodoperă după nouă ani, am constatat că este încă de actualitate, aşadar închei prin a mă înclina din nou în faţa celor de la Volition. ■

Caleb

Bloody Burberry: The Fur Fighters

Fereşte-te de partea blănoasă a Forţei!

(www.bloodyburberry.com/features/fur_fighters/index.asp)



E mai simplu să te iei de gagici îmbrăcate cu blană decât de găşti de motociclişti cu geci de piele. Asta au simţit-o cei de la PETA* pe spinarea lor, aşa că nu se mai leagă de bikeri nici măcar pe tărâmul digital. E liber însă la îmblănite, motiv suficient să mai pună de un joc în care animale parşive dau cu vopseaua unde nu trebuie. Şi nu numai.

Faci un graffiti, mai vânturi o pancartă la o prezentare de modă (şi agăţi



modele), mai eliberezi nişte iepuri (asta dacă nu ţi-e foame, că friptura e bună) şi pui blănarii pe butuci. Conceptul pute a activism de la o poştă, dar face bine dacă ai tendinţe de mic anarhist. În încheiere, recunosc: mi-au venit în minte destule aluzii porcoase legate de gagici, blăniţă şi altele la fel. Nu apar aici pentru că nu am putut să-mi aleg un porc drept personaj, ci doar un raton sfios, botezat Nemilosu'.

**Poporeni Etici contra Torturii Animalelor*



Raft Wars

Piraţii lui Sid Meier merg la plajă

(www.flashgames247.com/play/866.html)



Bag seama că piraţii lui moş Meier erau cam puturoşi din fire. Nu mi-e gândul acum la vagile reguli de igienă care guvernau viaţa tâlharilor la oceanul mare, ci la lenea suavă pe care-o aveau când era de făcut o treabă. Puntea era frecată în dorul lelii, pânzele ridicate doar dacă erau purtate de vreo fetişcană mai acătării, iar gropile pentru comori adânci până la genunchiul broaştei. Aşa se face că Simon a dat peste asemenea ascunzătoare. Ziarele au dat repede de ştire, iar piraţii s-au şi grăbit să-l cunoască...

Rezultatul a fost un război naval în toată regula, abordat în vechea tradiţie a duelului între gentilomi: tu tragi în mine, eu trag în tine. Îţi potriveşti unghiul de abordare a inamicului, stabileşti puterea loviturii şi foc! Sau, mai bine zis, minge! că asta îţi e muniţia. Pe mine m-a cucerit grafica cu parfum de South Park, plus un bonus de fizică, aruncat parşiv în joc pentru cei mai mintoşi. Un ricoşeu gândit bine aduce vânătăi după ceafa banditului, o lovitură în plin înseamnă doi piraţi în vizită la rechini, un foc tras aiurea îţi aduce bonus o bilă în cap (recunosc, trebuie să ai ceva talent pentru asta, eu m-am chinuit o rundă întreagă să-mi iasă).



Dacă vă sună bine, aruncaţi ancora şi luaţi în cătare piraţii, vikingii, vecinii şi pe toţi ceilalţi care s-or nimeri să vă taie calea. Balls away!

Power Play şi Air Hockey

Momentan nu zboară nimeni prin mantinelă

(www.flash-game.net/game/2429/air-hockey.html)

Ce te faci când eşti în arenă gata să înscrii şi doi jucători adverşi (plus un portar de dimensiunile unui dulap cu patru uşi) stau între tine şi victorie? Fie îţi pui măiestria la încercare şi nimereşti în milimetrul ăla de poartă lăsat liber, fie... Fie demonstrezi că eşti urmaşul bravilor daci şi dai. Strămoşii noştri au rupt gardul de spinarea vrăjmaşului roman şi metacarpienele în maxilarus fracturatus, aşa că tu nu poţi fi mai prejos.

Joc de glezne stânga-dreapta, pui ura strămoşească în lovitură şi speri să rupi poarta. După care speri să scapi viu din păruială, pentru că în hochei băieţii nu ştiu multe la nervi. Îi dai cu Space-ul să-i sară ideile belicoase din cap, ori... Scuze, nu există ori aici. E un sport pentru bărbaţi adevăraţi, îl trosneşti să zacă, că portarul lor de rezervă e încă la reanimare, graţie meciului trecut. (www.funny-games.biz/power-play.html)

Pentru cei dintre voi cu gusturi fine şi stomac subţire (efeminaţilor), am şi varianta softcore. AirHockey pune la dispoziţie terenul, pucul şi adversarul. Tu vii de-acasă cu mouse-ul şi priceperea, plus un dram de răbdare şi îngăduinţă. AI-ul moare demn vreme de câteva meciuri, după care îşi aduce aminte că nu ai dat şpagă să câştigi chiar tot. Atenţie cu fizica, aici joacă feste şi nu respectă ad literam ce a prescris Newton în tratatele sale. Unghiul în care zboară pucul tău suferă de Einstein şi ţine morţiş să-ţi reamintească: Totul e relativ.





Guitar Master

Scream for me Brasiiiiiil?

(www.addictinggames.com/guitarmasters.html)

Se spune că muzica îmblânzeşte până şi fiarele sălbatice, ceea ce explică de ce fiecare concert rock are şi un mosh pit viguros. Suntem oameni civilizaţi şi asemenea calmante ieftine nu mai merg la noi.

Mania Guitar Hero a sărit pârleazul în ograda Flash-ului şi un joc mic, rău şi absolut similar mi-a răsărit în faţă. Îţi prinzi părul în coadă că să vezi ecranul, dezmorţeşti bine degetele şi te faci de râs dacă nu plesneşti destul de rapid cele şase taste alocate corzilor. Nu-i bai dacă mai dai rateuri, publicul te încurajează cu huiduieli pline de empatie. Ei înţeleg că arta cere sacrificii, aşa că sacrifică orice cutie disponibilă de suc fix în capul tău. Hei, nimeni n-a zis că e uşor să fii star!



Jack The Ripper

PCENTER.RO

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă o carcasă Cooler Master CM 690



Care este numele eroului principal din jocul Dead Space?

a. Clark Kent ☐
b. Mikey Rourke ☐
c. Isaac Clarke ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în preview-ul jocului Dead Space.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 IUNIE 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCENTER.RO

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă o sursă Cooler Master Real Power M520



Care sunt cele două rase cu care poţi alege să joci în Chronicles of Spellborn?

a. Dwarfs şi Draenei ☐
b. Draenei şi Night Elfs ☐
c. Oameni şi Daevi ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în preview-ul dedicat jocului Chronicles of Spellborn.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 IUNIE 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCENTER.RO

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un suport de laptop Cooler Master Notepal W1



Din cine a fost format juriul Best Film Festival anul acesta?

a. Mihaela Ailincăi şi Nora Vlad ☐
b. Valentin Uritescu şi Nora Vlad ☐
c. Mitică Popescu şi Radu Beligan ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat Best Film Festival.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 IUNIE 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

File de Poveste



MA'AT

„Probably the most advanced PVE ro-guild only"

Server: Neptulon
Facțiune: Hoardă
Personaj: Aburitul

Hello ladies and gents, după o noapte nedormită, cu o ceașcă de cafea și un pahar de Cola pe birou, mi s-a aprins beculețul din cap și m-am hotărât să scriu un articol despre ghilda din care fac parte.

Ghilda s-a format de la începutul jocului și a fost pusă în practică pe realm-ul Warsong, dar când transferul a fost posibil, s-a mutat spre Neptulon. Cauza era lag-ul și limba rusă expusă major pe canalul general. Warsong mai are și denumirea de „Rusong", pentru informarea dumneavoastră. Numele a fost ales de câțiva fondatori, la o „bere" în București. După ce s-au băut câteva sute de grame de coniac, un preacitit jucător care răsfoia la momentul acela „Istoria credințelor și a ideilor religioase" de Mircea Eliade, ajutat de alcoolul băut în cantități semi-letale, a avut ideea de a boteza ghilda MA'AT.

Acum să facem și o scurtă prezentare a numelui ales. MA'AT ori MAYET a fost o zeiță la egipteni care reprezenta conceptul de lege, moralitate și justiție.

Aceste trei concepte se aplică și în ghilda noastră, care e condusă de al nostru mare pletos, gagicos, preaminunat, prea-talentat Guild Master Bluetooth a.k.a. blutuf :) (more dkps for the compliments man), care a reușit să țină o ghildă atâta timp în picioare.

E, acuma mai mult despre ghildă și progres, raiding și altele. Ghilda noastră raid-ează trei zile pe săptămână, plus una care nu e obligatorie. Momentan, am trecut de ROS și tragem tare să ajungem cât mai repede la old mighty blind dude. Curățăm 4/5 din MH, dar ne-am oprit cu MH ca să facem push în BT. Archimonde va fi bătut după ce va cădea chioru.

Ghilda are momentan un grup excepțional de raideri, plus câteva rezerve și mai excepționale care au o răbdare de pescari profesioniști:). Partea bună e că nu avem „purples" hunters și că oamenii vin pregătiți la raiduri. Momentul de start al raidului de 25 a fost pe la mijlocul lui septembrie și momentan am ajuns aici într-un timp destul de scurt. Bravo nouă.



Vine și momentul adevărului

Ca să nu fiu ipocrit că totul e frumos și bine în ghildă, o să menționez și câteva probleme pe care le avem. Aceste probleme există în majoritatea ghildelor cu mulți membri care fac PVE, semi-avansat sau avansat. Marea problemă e cauzată de numărul mare de jucători care vor să meargă la raiduri, dar nu toți au ocazia pentru că este stabilit un număr de oameni care sunt destinați progresului. Dacă i-am schimba ca pe șosete (vorba românului), am avansa cu viteza melcului beat. Este principala cauză care duce la certuri și „/gquituri". O altă problemă e „calitatea" românului de a se comporta diferit când se află într-o ghildă de români față de una mixtă. Au prostul obicei să facă glume proaste sau deranjante când sunt într-un anturaj de aceeași origine. Din păcate, am observat această problemă în nenumărate ghilde. La noi, când se întâmplă așa ceva, intervine Blutuf cu ordinea și cu kickurile, care sunt foarte-foarte rare, spre fericirea tuturor.

Nu vreau să generalizez, dar sunt mulți români care nu sunt maturi și care au o educație care lasă de dorit. Am întâlnit și străini cu aceleași defecte, asta ca să nu condamn neamul românesc în special. Acest comportament e cel mai des întâlnit la copii, care din păcate sunt în număr prea mare în acest joc.

Frumoasa noastră ghildă are parte de o atmosferă bună datorită chat-ului din ghildă și de pe ventrilo, care e plin de glume de bun gust. Se face și o întâlnire săptămânală sau la două săptămâni într-un restaurant din micul „Paris", unde se bea, se mănâncă, se râde și se fac strategii și modificări pentru raiding. Un atu e conducerea foarte bună și aici mă refer și la ofițerii care și-au făcut treaba exemplar până în momentul de față. Mai sunt și mici scăpări, dar încă suntem homo sapiens și nu vreo entitate ajunsă la perfecțiune în gândire, logică sau acțiuni, deci sunt permise unele greșeli.

Ghilda e formată din 150+ jucători români, din care maximum 60-70 sunt activi. Ma'at nu a avut un progres



evident în Word of Warcraft din cauza numărului mare de jucători casual. La un moment dat am început să formăm un mănunchi de jucători decenți și să raidăm, unde am ajuns doar până la „gemeni" a.k.a. The twin emperors. Apariția TBC-ului ne-a oprit în loc și a trebuit să ne reorganizăm și așa am ajuns unde suntem acum, cu un grup majoritar de jucători mulțumiți ajunși în Black Temple.

Momentan, ne filmăm primele kill-uri la fiecare întâlnire ca să rămânem cu amintiri plăcute în caz că ne lăsăm de butonat.

MA'AT nu e o ghildă cu impresii de genul noi nu facem PVE că e lame sau că vrem doar slacking-casual ca să ne simțim bine. După părerea mea, e o scuză care are aceeași rezultat cu eliberarea de pipi împotriva vântului. WoW oferă atâta conținut încât e păcat să nu încerci să îl explorezi. MA'AT e o ghildă normală orientată spre PVE cu dorința de a vedea cât mai mult conținut din ce ne oferă acest joc numit World of Warcraft.

Recrutările sunt închise momentan deoarece avem destui jucători, dar se fac mici excepții dacă aplicația e excepțională, mai ales in cazul „hilărilor".

Last words from the troll mage

Atât despre zeița egipteană cu pene în păr care își ia avânt puternic spre chior și va încerca să îl aducă la starea în care îi sunt ochii, și anume „darkness".

Best regards and respect for all the guild members and a good day from your noob mage

■ **Aburitul and my hunter's kitty Franga :).**

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

LG KU990 Viewty

Când pui pentru prima dată mâna pe modelul KU990 (Viewty) de la LG, îţi este imposibil să nu te gândeşti dacă ai de-a face cu un telefon sau cu o cameră foto. De fapt ne vom referi la un aparat „urmaş" al modelului Prada (păstrând un design elegant, deosebit), full-touchscreen (cu oarecare latenţă la utilizare), ce stă bine la caracteristicile tehnice. Ne gândim aici în primul rând la camera foto de 5 megapixeli, punctul de atracţie maximă al modelului, la ecranul uriaş şi de o calitate destul de bună (lucru normal de altfel, vorbim de touchscreen şi e nevoie de un ecran mare pentru a include tastatura), la cei 100 MB de memorie internă (plus suport pentru miniSD), suport pentru HSDPA. Totuşi, ne miră că producătorii nu au implementat suportul pentru infraroşu şi WLAN.

„O cameră foto bună pentru un telefon", aşa am clasifica-o pe cea care echipează modelul Viewty, cameră ce are foarte multe funcţii (bliţ xenon, stabilizator de imagine etc.), cea mai spectaculoasă fiind captura video la 120 FPS pentru rezoluţia QVGA. Imaginile realizate sunt bune, dar totuşi nu pot face concurenţă celor realizate cu camerele foto din ziua de azi. LG KU990 Viewty este un aparat elegant, modern din punct de vedere al funcţiilor şi capacităţilor, ce poate fi folosit cu succes şi pe post de cameră foto de către utilizatorii cu pretenţii „normale" din punct de vedere al calităţii imaginilor. Recomandat celor care chiar doresc să-l folosească şi pe post de cameră foto, funcţie ce se regăseşte în preţul destul de piperat.

Specificaţii:

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 103.4 x 54 x 19 mm
- Ecran: TFT touchscreen – 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2592 x 1944 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA, MPEG4
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 430 ore
- Talk time: maximum 4 ore



Canyon Sportsline CNS-MP1

Continuăm cu o nouă repriză sportivă din partea celor de la Canyon. În acest moment, persoanele active care iubesc sportul sau ieşirile în aer liber au un nou device pe cât de mic, pe atât de voinic, pe care îl pot agăţa de te miri ce accesorii vestimentare. Calitatea audio este rezonabilă, mai ales că în timpul unei alergări uşoare genul acesta de detalii nu prea ies în evidenţă. Căştile sunt destul de bine gândite şi croite pentru a sta cât mai fixe în timpul exerciţiilor fizice. Cantitatea de memorie este mai mult decât suficientă, de te miri cum au reuşit să înghesuie în spatele acelui ecran OLED o memorie de 2 GB. Nu prea agreez poziţia butoanelor. Sunt foarte mici ca dimensiuni şi destul de dificil de acţionat. Aveţi grijă totuşi la conţinutul playlist-ului. Alături de funcţia de redare, Canyon Sportsline CNS-MP1 are şi posibilitatea de a înregistra sunete şi poate fi folosit cu succes chiar şi pe post de reportofon.



Ofertant: Asbis Romania, Preţ: 135 Lei

Mio P360 & P560

P360 şi P560 de la Mio sunt printre cele mai recente modele de PDA cu navigare lansate la noi pe piaţă. La ce sunt bune astfel de dispozitive? Ar fi o listă destul de lungă, iar pentru că folosesc ca sistem de operare Windows Mobile 6 aveţi garantate o sumedenie de aplicaţii ce abia aşteaptă să fie rulate. Fiind modele mai recente, ne-am fi aşteptat ca performanţele tehnologice să fie altele. Eh, nu e chiar aşa, există câteva modificări, dar nimic ieşit din comun. În concluzie vorbim de o dotare standard ce cuprinde un procesor Samsung 2443 ce rulează la frecvenţa de 400 MHz, un chipset de GPS de tip SIRFstar III, o memorie RAM de 64 MB, una ROM de 512 MB ce poate fi extinsă până la un maxim de 4 GB şi un acumulator de tip Li-Ion de 1350 mAh. Singura deosebire între cele două modele este prezenţa în cazul lui P560 a unui modul Wi-Fi ce vă permite conectarea la internet printr-o reţea de tip wireless. Ca noutate putem remarca noul ecran TFT de tip touchscreen de dimensiuni puţintel mai mari şi cu un unghi de vizibilitate mai mare. Navigare plăcută!.

Ofertant: www.onsite.ro



Toshiba ApriPoko Robot



De curând, cei de la Toshiba au anunţat un nou prototip al unui roboţel „de casă" ce vrea a fi în permanenţă în slujba stăpânului. Deocamdată menirea lui este să înveţe cele mai frecvente obiceiuri ale posesorului în materie de echipamente electronice existente în locuinţă. Dacă astăzi de exemplu a înregistrat codul pe care telecomanda îl transmite televizorului, mâine de exemplu vă puteţi trezi cu întrebări simple şi la obiect din partea lui ApriPoko cu privire la ora la care vreţi să pornească televizorul şi programul pe care vreţi să îl urmăriţi. Roboţelul în cauză dispune şi de o minicameră foto pentru a identifica ocupanţii locuinţei şi în funcţie de datele deja înregistrate poate executa anumite lucruri doar printr-o simplă comandă vocală. Sper ca acest proiect să fie susţinut pentru a nu fi tras pe linia moartă ca şi căţeluşul Aibo al celor de la Sony.

TerraDisk-ul minune

Oricât ne-am fi amăgit până acum, discurile Blu-ray nu mai cea mai mare capacitate de stocare. Unii cercetători au pus la cale un nou tip de disc din plastic, cu aceleaşi dimensiuni însă cu o capacitate de stocare echivalentă cu un terrabyte. Ca idee, tehnologia folosită este uşor asemănătoare cu a discurilor existente, toată această capacitate de stocare fiind direct influenţată de numărul de layer-e folosite. În cazul nostru se vehiculează un număr de aproximativ 200 de layer-e şi mă îndoiesc că noi, utilizatorii obişnuiţi, vom ajunge prea curând să ne salvăm pozele, melodiile şi filmele preferate pe astfel de discuri. Probabil ne-ar lua ceva timp numai să îl scriem deodată... vom vedea.



Hop-On Digital

Dacă tocmai am vorbit de un telefon ieftin, să ştiţi să se poate şi mai şi. Compania Hop-On, cu sediul peste mări şi ţări (ştiţi voi unde), va lansa cât de curând un nou model de telefon „de unică folosinţă". Aşa-zisul telefon nu include nici un fel de display, este foarte uşor, iar atunci când te-ai plictisit de el sau de culoarea lui, pur şi simplu renunţi la el. Preţul său va fi în jur de 20 de dolari şi în felul acesta poţi să mergi la şcoală în fiecare zi cu un alt telefon cu un design diferit. Partyyyy!!!!



Motorola W181

Este interesantă politica celor de la Motorola de a lansa un astfel de telefon. Eu aş putea să îl numesc telefon mesaj, pentru că suflă destul de puternic vântul prin el la capitolul dotări. Este un telefon simplu, fără strălucire, însă cu elemente clasice foarte bune ce sunt folosite de majoritatea dintre noi chiar şi pe telefoanele cu dotări. Motorola W181 este foarte bun la compus mesaje, tastele mari şi perfect definite fiind utile unei persoane îndemânatice. Ca funcţii putem aminti de receptorul radio FM, un calendar, calculator, cronometru, câteva jocuri şi cam atât.



Specificaţii:

- Reţele: GSM 900 / 1800
- Dimensiuni: 110 x 45 x 15 mm
- Ecran: CSTN – 65.000 culori, 128 x 128 pixeli
- Cameră foto: NU
- Sunet: Polifonic
- Transfer date: NU
- Mesagerie: SMS
- Bluetooth: NU
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: NU
- FM Radio Inclus: DA
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 850 mAh
- Stand-by: până la 465 ore
- Talk time: maximum 9 ore

Sony Ericsson Z770i

Este anunţat de ceva timp pe piaţă, însă abia acum îşi face apariţia. Noul terminal Z770, ce se aseamănă cu stilatul W880, este un telefon extrem de elegant şi deosebit ca design. Este o versiune destul de subţire, nu foarte grea în ciuda culorii metalice a carcasei sale, iar faptul că este un model clamshell îi conferă o alură de sobrietate şi seriozitate. Cu excepţia câtorva butoane amplasate pe lateral ce ies uşor în evidenţă, celelalte nici că îşi anunţă prezenţa. Inclusiv tastele sunt „ascunse" în carcasa telefonului conferindu-i o suprafaţă perfect plană. Meniurile şi funcţiile sale sunt cele cunoscute, ele putând fi reîmprospătate cu ajutorul unor teme personalizate de fiecare utilizator. Memoria internă totalizează doar 32 de MB, extensibilă la câţiva „gigi" cu ajutorul cardurilor de memorie de tip Stick Micro (M2). Melomanii pot să stea liniştiţi, funcţia de MP3 player cu tot tacâmul său à la Sony Ericsson nu a fost uitată.



Specificaţii:

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 93 x 48 x 16 mm
- Greutate: 91 grame
- Ecran: TFT– 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC
- Transfer date: GPRS – class 10, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, EMS
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până la 350 de ore
- Talk time: maxim 8 ore 30 minute

Altec Lansing inMotion IM7

Seria de ofrande ce sunt aduse extrem de regulat zeului iPod continuă şi în acest caz cu sistemul audio Altec Lansing portabil. Este vorba totuşi de un sistem portabil, ţinând cont de dimensiunile sale ceva mai mari, însă pentru un sunet de calitate câte sacrificii nu se fac? Astfel de device-uri au mai fost create, în fel şi fel de forme. Despre Altec Lansing inMotion IM7 pot spune că este totuşi diferit. Sunetul pare să aibă o putere mult mai mare, basul este şi el reprezentat mult mai bine şi este însoţit şi de o mini-telecomandă, pentru diverse setări. Conectarea iPod-ului (gama de modele este foarte mare) se face foarte rapid, prin simpla lui amplasare în docking station-ul sistemului audio. Personal aş avea câteva afirmaţii mai puţin plăcute vizavi de performanţele telecomenzii. Din moment ce iPod-ul este conectat, automat acumulatorul acestuia primeşte curent, semnalele audio şi în anumite cazuri şi cele video sunt transmise către boxe, respectiv conectorul de TV out montat din spate, însă nu avem niciun control asupra iPod-ului, mă rog, a playlist-lui acestuia din telecomandă. E puţin ciudat. Pentru că ideea este cea de portabilitate, Altec Lansing inMotion IM7 poate fi alimentat cu nu mai puţin de 8 baterii. Pentru amplificarea unor sunete din alte surse, se poate apela la conectorul de line-in şi astfel orice MP3 player se poate face auzit mai rapid. Pentru curioşi, InMotion IM7 se comercializează în două nuanţe, negru şi alb acrilic.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 725 Lei



Cowon Q5W Black

La prima vedere, l-ai putea confunda uşor cu un PDA, are cam aceleaşi funcţii, face o grămadă de lucruri asemănătoare însă nu aceasta e menirea lui. Cowon Q5W este catalogat ca media center şi este dotat cu tot ce ţine de acest domeniu: player MP3, player video şi... mult spaţiu de stocare, 60 GB ca să fiu mai exact. Foarte multă lume preferă astfel de jucărele. Practic e un mini computer cu care poţi să faci exact ceea ce ai nevoie. Ca sistem de operare rulează un Windows Mobile, nu înţeleg de ce doar versiunea 5.0 însă nu acest lucru este esenţial. După cum era de aşteptat, ecranul său imens este sensibil la atingere, care în cele mai multe cazuri poate fi operat direct cu degetele, însă pe ici colo aveţi nevoie şi de creionaşul magic. Ca player suportă o grămadă de formate, putând să citească cele mai cunoscute formate de fişiere foto, cam tot ce înseamnă fişier audio, iar ca player video ştie de formatul AVI cu garnitură de DivX şi Xvid, ASF, WMW, MPEG, OGM şi MP4. Fiind un mediu destul de uşor de folosit, această listă poate fi actualizată ulterior. Conectica este de-a dreptul incredibilă. Se bazează foarte mult pe tot ce înseamnă wireless. Pentru a naviga pe internet, se poate folosi modului Wi-Fi, motiv pentru care Bluetooth-ul rămâne disponibil pentru a conecta o pereche de căşti de exemplu. Singurele „fire" rămân cele legate de portul USB şi cele prin care se pot „scoate" imagini direct pe un TV sau un proiector. Modul de folosire este destul de simplu, practic orice utilizator de Windows se va descurca de minune, mai ales că îşi poate instala o sumedenie de aplicaţii: cum ar fi un PDF reader.

Ofertant: IT Direct, **Preţ:** 1923 Lei





Alberto Frias' Transport

Norocul unora de-aşi permite să realizeze ziua ceea ce visează noaptea nu este întocmai la îndemâna oricui. Designerul Alberto Frias a realizat acest „ou" alb glossy, din diverse materiale extrem de uşoare pentru a crea ceea ce numeşte el o atmosferă senzuală. În interior a instalat o saltea cu apă, un sistem audio surround, iar pentru a completa atmosfera, un sistem de lumini pe bază de leduri va genera diverse nuanţe ce ajută la un somn mai plăcut şi mai relaxant. Ca orice chestie trăsnită, şi preţul e pe măsură, dar cel puţin visurile sunt gratis.

 **BogdanS**





Vizuina viziunii

Moda webcam-urilor instalate în jurul nostru ia tot mai multă amploare. Prin urmare, tot mai mulți dintre noi au acces la conexiuni la internet din ce în ce mai rapide și, ceea ce nu este neapărat bine, devenim foarte comozi și ne e greu să mai tastăm. Este mult mai simplu să îți arăți chipul pe ecran și cu ajutorul unui microfon să vorbești până te doare gura. Iată de ce foarte mulți producători de monitoare sau de notebook-uri încearcă să standardizeze și să facă dintr-un webcam și un microfon accesorii permanente, la fel ca și tastatura sau placa de sunet.

Noi ceilalți care nu dispunem de astfel de monitoare trebuie să ne mulțumim cu webcam-urile clasice, cu conectare manuală la portul USB și cu sisteme de atașare pe diverse suprafețe dintre cele mai ciudate.

■ BogdanS

1 Logitech QuickCam PRO 9000

Lupta este extrem de strânsă, iar pentru a ieși în evidență, producătorii sunt nevoiți să recurgă la măsuri drastice. Acest model de webcam are în dotare elemente semnate Carl Zeiss, unul dintre cei mai mari producători de elemente optice pentru camere foto și video. Pentru ca imaginea să fie perfectă, cei de la Logitech au inclus și un sistem de autofocus pentru a da o claritate foarte bună imaginilor noastre. Rezoluția senzorului optic este de 2 megapixeli, de unde pot rezulta filmulețe la o rezoluție HD de 960 x 720 pixeli.



Ofertant: Torent Computers / Ultra PRO Computers, **Preț:** 317 Lei

1 Microsoft LifeCam VX-7000

După părerea mea, la egalitate de puncte este și varianta celor de la Microsoft. Diferă ușor designul, însă notăm și aici prezența senzorului de 2 MP, a microfonului încorporat, posibilitatea de atașare chiar și pe monitoare LCD, autofocus-ul și, nu în ultimul rând funcția de autoajustare pentru situațiile în care lumina ambiantă este foarte slabă. Poate fi folosită și pe post de cameră foto, reușind să producă fotografii la o rezoluție de 8 megapixeli, evident, interpolată. După cum era de așteptat, există o compatibilitate foarte strânsă cu aplicația Windows Live.



Ofertant: Torent Computers / Ultra PRO Computers, **Preț:** 299 Lei

3 Hercules Dualpix Exchange

O „piesă" foarte reușită a celor de la Hercules. Dispune de aceiași 2 megapixeli, de un pachet software proprietar de unde se pot realiza o sumedenie de reglaje, de un design deosebit și de un fir luuuuug de aproape 2 metri pentru a fi poziționat oriunde. Dacă doriți să realizați înregistrări video cu acest model, vă recomand să folosiți rezoluția de 800 x 600. Tot ce trece peste această valoare va avea ca rezultat o ușoară sacadare a imaginii.



Ofertant: Ubi Soft România, **Preț:** 98 Lei

4 Leadtek Winfast Icam 100M

Cel mai recent model de webcam de la Leadtek nu se lasă nici el mai prejos, reușind să ofere, ce-i drept în mod dinamic, o rezoluție de 2 MP a imaginilor. Are și el un cuvânt de spus, mai ales că nu scade sub nicio formă de limita celor 30 de fps și asigură o imagine plăcută chiar și atunci când iluminarea este foarte slabă. Dotarea include 6 leduri ce devin active doar în momentul în care senzorul CMOS detectează o scădere a luminozității sub o anumită valoare. Posesorii de monitoare LCD vor avea ceva de furcă cu amplasarea lui pe monitor.



Ofertant: PCCenter.ro **Preț:** 57 Lei

5 Philips WebCam SPC715NC

Mi se pare foarte atractiv acest model de webcam. Este ceva mai mare ca dimensiuni, însă atrage prin design și prezentare. Dispune de un sistem de poziționare pe orice fel de suprafață, nu are inclus microfon, însă se livrează cu o cască cu microfon, numai bună pentru conversațiile de foarte lungă durată. Și în acest caz, senzorul său CMOS nu poate oferi o rezoluție nativă mai mare decât valoarea standardului VGA, însă mi se pare o alegere foarte bună dacă folosiți webcam-ul doar împreună cu programele de video-chat.



Ofertant: Torent Computers, **Preț:** 178 Lei

6 Terratec Terracam X2

Dacă nu știați, vă dau acum un pont: cu un simplu webcam vă puteți supraveghea camera sau „lădița cu jucării" chiar și atunci când sunteți plecați de acasă. Terratec Terracam X2 oferă, alături de cele trebuincioase sistemului de operare, și o aplicație de supraveghere și monitorizare în timp real. Când cei 1.3 megapixeli nu sunt suficienți pentru a „depista" intrusul, se poate apela și la coloana sonoră generată de microfonul încorporat.



Ofertant: Torent Computers, **Preț:** 167 Lei

7 MSI StarCam Racer Webcam

Cei ce sunt îndrăgostiți peste limită de tot ce înseamnă curse cu motoare pot să-și personalizeze biroul cu acest webcam tematic. El se vinde într-o gamă variată de culori și, în ciuda aspectului său de jucărie, este un dispozitiv destul de serios. Toată tehnologia este înglobată în acea cască de motociclist foarte realistă. Alături de senzorul de 1.3 megapixeli, există două leduri de iluminare pentru perioadele nocturne și încă un alt senzor ce are rolul de a recepționa un semnal emis de orice telecomandă din locuință. La apăsarea oricărui buton de pe telecomandă, acest webcam va realiza automat o fotografie.



Ofertant: Torent Computers, **Preț:** 85,56 Lei

8 Creative Live! Cam Video IM

În ultimul timp, cei de la Creative nu prea și-au mai bătut capul cu acest segment. Tehnologic, nu au mai încercat să țină pasul cu competiția, astfel că, acest model poate fi luat în calcul doar de acele persoane care vor un simplu webcam, cu un senzor CMOS ce oferă o rezoluție de 800 x 600 dpi... în mod interpolat, un banal microfon mono încorporat și un element albastru deasupra monitorului. Simplu și la obiect. Noroc cu perechea de căști cu microfon inclusă în pachet.



Ofertant: Senorg România, **Preț:** 65,7 Lei

9 Samsung Pleomax Pleo Kids PWC-5300

O idee trăsnită a celor de la Samsung a fost realizarea acestui webcam în așa fel încât să atragă atenția copiilor (foarte mici). Performanțele camerei nu sunt de top, însă cineva care dorește să-și facă cunoscută comoara cea mai de preț celor de pe internet poate face o astfel de alegere.



Ofertant: Vitacom Electronics, **Preț:** 70,5 Lei

10 Well CMP-Webcam05WW

Ceea ce îmi place foarte mult la acest webcam este că intră în funcțiune exact din momentul în care l-ai conectat la calculator. Dacă aveți Windows XP cu SP2 sau Windows Vista, nu mai e necesar să îi instalați și driver-ele. Funcționează la fel ca și un stick USB. L-ai conectat și ești gata să îți transmiți imaginea prietenilor. Rezoluția nativă este 640 x 480, dispune de un microfon încorporat și... cei interesați de efecte speciale pot instala aplicația Cray Talk, oferită la pachet.



Ofertant: Vitacom Electronics, **Preț:** 63,5 Lei

Asus MK241H

The bigger... the better

Aşa suntem noi. Niciodată nu ne mulţumim cu ceea ce avem şi vrem din ce în ce mai mult. În speţă noi, jucătorii, de ce am face excepţie din moment ce ni se flutură în fiecare zi lucruri interesante prin faţa ochilor? Alături de cei mai cunoscuţi producători de ecrane LCD, cei de la Asus tind şi ei spre liga superioară, lansând sub brand-ul lor diverse modele de ecrane LCD, care mai de care mai atractive. MK241H nu face excepţie, ba dimpotrivă, este un monitor deosebit cu o diagonală de 24 de inchi şi care oferă o rezoluţie nativă full HD de 1920 x 1200 dpi. Pe cât de mare este rezoluţia, pe atât de mult creşte plăcerea de a „consuma" jocuri şi filme. Conexiunile monitorului cuprind un conector VGA D-Sub, unul DVI-D şi unul HDMI, foarte utile pentru console sau playere video. Calitatea imaginii este în general bună, mai ales datorită raportului de 5000 la 1 în ceea ce priveşte contrastul. Vă întrebaţi cumva de ce vi-l recomand pentru jocuri şi filme? Ei bine fac acest lucru din cauza celor 2 milisecunde raportate ca timp de răspuns. Chiar dacă nu o fi ea între alb şi negru, ci doar între diverse nuanţe de gri, valoarea este rezonabilă şi în general poate face faţă indiferent de gradul de mişcare a imaginilor. Poate doar dacă îl folosiţi pe post de monitor şi vă concentraţi foarte tare într-un shooter foarte sălbatic, după multe ore în faţa lui s-ar putea totuşi să vă apuce durerea de cap, însă doar din cauza dimensiunii ecranului.

Tot mai mulţi dintre noi „călăresc" internetul din ce în ce mai mult, aşa că producătorii au integrat în acest monitor un webcam de 1,3 megapixeli şi un microfon stereo. Modul în care acestea au fost amplasate permite orientarea lor direct spre cel din faţa monitorului. Pentru că Asus MK241H nu este doar un simplu monitor, în interiorul său există şi un sistem de boxe stereo, ce se descurcă destul de rezonabil dacă nu le daţi la maximum. Din păcate, monitorul nu dispune de un picior pivotant, lucru ce ar permite o poziţionare mai facilă pe direcţia câmpului nostru vizual şi nici nu putem vorbi de un sistem de rotire a ecranului în poziţie „landscape" ce ne-ar permite o citire mai lejeră a unor documente. Totuşi cine este interesat poate fixa acest monitor direct pe un stativ sau pe perete. Un alt motiv pentru care nu trebuie să vă faceţi griji şi cu care Asus MK241H poate impresiona pe oricine indiferent din ce loc s-ar afla ar fi unghiurile foarte bune de vizibilitate ce ating valori de 170 de grade atât pe orizontală, cât şi pe verticală.



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preţ:** 2160

Freecom Network MediaPlayer 350 WLAN

Avantajul miniaturizării

Muzică, filme şi poze. Cam acesta ar fi trio-ul ce ne ocupă spaţiul de pe calculatoarele de acasă. Ar mai fi jocurile şi internetul, însă industria de home entertainment se extinde rapid. Producătorii nu stau cu mâinile în sân şi ne dau fel şi fel de jucărele care, zic ei, ne-ar salva de bătăi de cap. De exemplu, cei de la Freecom ne oferă o soluţie compactă de stocare de date ce poate juca foarte bine şi rolul unui media center. După cum am spus, ne umplem calculatoarele cu munţi de materiale multimedia, de ce nu le-am pune pe toate într-un loc şi cu asta basta. Freecom Network MediaPlayer 350 WLAN dispune de o capacitate de stocare de 500 GB şi datorită unui manager de sistem proprietar putem viziona şi asculta conţinutul său printr-o simplă apăsare de buton pe telecomandă. Conectica este aproape completă, atât în ceea ce priveşte partea de transfer al datelor, cât şi cea de conectică la dispozitivele audio-video personale. Alimentarea cu conţinut media sau nu numai se poate face prin intermediul portului de reţea 10/100 Mbps sau a celui USB. Posesorii de notebook-uri pot apela la o conectare mai simplă datorită modulului wireless inclus. Fiind vorba de un device destul de redus ca dimensiuni, instalarea unui conector SCART ar fi creat probleme, însă în afară de acesta avem la dispoziţie cam tot ce ne trebuie în materie de conectică audio/video. Aşadar, avem un conector DVI, unul S-Video şi unul de video composit (RCA). E posibil ca din cauza prezenţei conectorului DVI, producătorii să nu-l fi inclus şi pe prietenul său, HDMI. Pentru că nici imaginea nu mai e ceea ce era odată, cu Freecom Network MediaPlayer 350 WLAN putem viziona filme codate în cele mai populare formate (MPEG, XVID, DivX etc.) cu rezoluţii maxime raportate standardelor 720p, 1080i sau 1080p. Să nu uităm şi de fişierele .VOB extrem de utile, mai ales că foarte multe device-uri de acest gen le-au cam ignorat până acum. Calitatea redării este una bună în cazul filmelor obişnuite, însă cu ceva sacadări în cazul formatelor HD. Avantajele acestui device sunt destul de multe, însă se poate crea rapid şi o listă cu câteva aspecte mai puţin bune. Totul depinde de modul în care îl folosiţi.



Ofertant: Scop Computers, **Telefon:** 021-231.65.78, **Preţ:** 1210 Lei

Cooler Master Hydra 8800

Ţine-ţi placa video „cool"

Vrem, nu vrem, afară vremea se încălzeşte şi mâine, poimâine ne pomenim cu temperaturi ce tind să rupă gradaţiile termometrelor. Cum le şade bine pasionaţilor, ne pregătim din timp pentru astfel de fenomene. În numărul precedent v-am prezentat o soluţie de răcire XXL pentru plăcile video din seria NVIDIA8800 bazată în totalitate pe răcire cu aer. De această dată vreau să vă



atrag atenţia şi asupra unui nou sistem de răcire hibrid de la Cooler Master ce foloseşte ca element de răcire diverse lichide de răcire şi aer. Vă spun din start că nici cu o astfel de soluţie nu vă veţi transforma PC-ul într-unul foarte silenţios. Pe acest cooler ce are o bază tot de cupru, avem un sistem de evacuare a aerului cald dirijat şi un singur ventilator, ca să nu pierdeţi din schemă imaginea de ansamblu. Pentru a „muta" căldura de pe placa video într-o altă zonă aveţi nevoie şi de acel lichid de răcire, care la rândul lui... da, aţi ghicit, are nevoie de un întregul sistem de pompare şi disipare a căldurii. Recomand o astfel de soluţie în special celor care vor să-şi răcească tot PC-ul doar cu lichid. Doar aşa vă puteţi adăuga „în circuit" acest tip de cooler pentru plăcile video.

Ofertant: PCCenter.ro, **Telefon:** 021-3168200, **Preţ:** 169 Lei

Razer Lycosa Gaming Keyboard

Need some hard gear?

Ar fi cazul să trecem pe listă un „item" extrem de necesar în luptele noastre spre dominare. Încă o dată un bravo binemeritat celor de la Razer pentru încă un produs bine realizat. Această tastatură, cu o denumire excelentă şi foarte potrivită, este special creată şi adaptată pentru a învinge în competiţii. Aşa cum un „păianjen" îşi atacă prada, şi cel care butonează această tastatură poate executa manevre extrem de rapid şi de precis. E drept, ţine şi de tehnica personală, însă cu un extra-ajutor lucrurile pot sta cu totul altfel. Spre deosebire de o tastatură obişnuită, se pot executa comenzi mult mai rapid în special datorită formei tastelor. În cazul lui Razer Lycosa, tastele sunt mult mai plate, mult mai uşor de apăsat şi au o suprafaţă mai mare de contact. După cum era de aşteptat, o astfel de tastatură de competiţie nu putea să nu includă şi un sistem discret de iluminare a tastelor. Acest lucru l-am mai văzut şi în cazul altor modele de la alţi vendori, însă ceea ce nu am mai văzut este efectul pe care îl generează atunci când suntem în modul gaming şi astfel doar tastele de bază „WASD" sunt iluminate pentru a fi mai uşor de identificat. Rămânem tot la taste pentru că este imposibil să nu remarcăm materialul uşor cauciucat ce se află pe suprafaţa tastelor. Nu ştiu cât de mult va rezista în timp acest material, însă acum creează un feeling foarte plăcut la atingere şi nici nu ne mai alunecă aşa uşor degetele. Pentru că un jucător trebuie mereu să aibă câţiva aşi în mânecă, unul dintre ei poate fi chiar funcţia de macro a acestei tastaturi. Odată ce este instalat software-ul care însoţeşte această tastatură, se pot programa fel de fel de combinaţii de taste pentru a ordona execuţia mult mai rapidă a anumitor sarcini.



Alt lucru ce face ca această tastatură să fie mai interesantă este funcţia sa de „prelungitor". Cu alte cuvinte, prin intermediul ei aveţi la îndemână o extensie a unui port USB şi conectorii audio necesari pentru a vă conecta rapid o pereche de căşti şi un microfon. În opinia producătorilor, fiecare conexiune este complet independentă pentru a nu influenţa în vreun fel timpii de răspuns ai tastaturii. Aşadar, unde sunt listele pentru înscrierile în competiţii?

Ofertant: Partenerii Razer, **Preţ:** 247 Lei

Razer Piranha

Eşti în misiune?

O perioadă foarte productivă pentru compania Razer. Planurile sunt multe, unele chiar măreţe şi abia aştept ca unele dintre ele să se materializeze cât mai repede. Presupun că aţi auzit de peştişorii aceia mici şi iuţi ce îşi devorează prada într-o clipită. Razer Piranha este o pereche de căşti destinată jucătorilor, pentru o comunicare mai bună în timpul acţiunii. Ce-i drept, calitatea audio este destul bună, oferă o redare echilibrată pe frecvenţele de înalte şi medii, în timp ce joasele sunt din abundenţă. Microfonul inclus este destul de rigid, nu oferă o flexibilitate foarte mare, însă dispune de un filtru de zgomot pentru a nu-i bruia pe ceilalţi coechipieri. Ajustarea căştilor se poate face doar pe lăţime, în timp ce pe înălţime mergeţi pe mâna norocului. Firul este foarte lung. Cel care le poartă nu simte acea senzaţie de constrângere „la scaun" din cauza firului de la căşti. Libertate multă, confort rezonabil şi... multe-multe frag-uri!!!



Ofertant: Partenerii Razer, **Preţ:** 225 Lei



Microlab SOLO-7C

Power to the people

De mult timp urechile mele nu au mai fost „mângâiate" de un sunet atât de puternic şi clar ca cel realizat de aceste boxe 2.0. Iniţial am fost impresionat de putere, cei 120 de waţi RMS şi-au făcut rapid simţită prezenţa. După câteva minute de reglaje fine şi crearea unui playlist adecvat, pot spune că sunt plăcut surprins de prestaţia acestora. Sistemul Microlab SOLO-7C dispune de incinte din lemn, ce au în dotare câte două difuzoare pentru redarea frecvenţelor de medii şi joase şi un tweeter pentru cele înalte. Pentru că sunt genul de boxe care de obicei sunt „împrăştiate" prin camere, ar fi puţin cam incomod să nu dispună de o telecomandă pentru reglarea volumului sau realizarea altor reglaje. Valorile acestora sunt afişate pe un mic display aflat la baza uneia dintre boxe. Deşi par mari şi grele, e bine de ştiu că sunt complet ecranate pentru a nu crea câmpuri magnetice şi pot fi amplasate fără probleme lângă diverse echipamente electronice. Răspunsul în frecvenţă acustic al acestui sistem audio 2.0 Microlab SOLO-7C este cuprins între 60 Hz şi 20 KHz cu o sensibilitate la intrare de 380 mV. Recunosc, sunt plăcut impresionat de performanţele acestora, mai ales că raportul preţ - performanţă este unul foarte bun.

Ofertant: Torent Computers, **Telefon:** 0241-83.18.20, **Preţ:** 449 Lei

Scythe Kama Connect 2 SCUPS-2000

Doi dintr-o lovitură

Calculatorul meu îşi schimbă configuraţia destul de frecvent, mai des decât ar fi cazul, însă asta e şi nu am ce-i face. Printre lucrurile migăloase se numără şi operaţiunea HDD-ul. Frecvent am de instalat diverse lucruri, de restaurat imagini, de recuperat date şi tot aşa. Tot timpul trebuie să zăpăcesc cablurile prin carcasă şi din când în când mai trebuie înlocuite. Fiecare conector e cu problema lui. Dacă e IDE, trebuie să ai grijă la panglica cu 80 de fire să nu fie îndoită de foarte multe ori, firele sunt foarte subţiri şi cedează repede, conectorul SATA este de toată jena şi fără puţină atenţie rişti să-l faci zob şi aşa mai departe. De peste mări şi ţări vine acest device minunat ce îmi permite să conectez orice tip de HDD sau unitate optică rapid, uşor, fără restarturi la calculator, direct în portul USB. Indiferent că e vorba de un HDD pe SATA, un DVD-Rom pe IDE sau un HDD de 2,5 ţoli întâlnite în laptopuri, toate pot fi accesate pe orice sistem. Gradul de compatibilitate este foarte mare, device-ul având habar de interfaţa S-ATA 2 şi ATA 133. Ba mai mult, pot fi accesate 2 HDD-uri, unul SATA şi unul PATA în acelaşi timp. Miraculos.



Ofertant: ITDirect, **Telefon:** 021-310.95.63, **Preţ:** 110 Lei

Edimax Wireless Projector Server WP-S 1000

Personal broadcasting

Realizarea unei banale prezentări poate crea multe bătăi de cap dacă nu există prin preajmă un minitehnicus. Chiar şi în forma cea mai simplă, e nevoie de pregătirea unui PC sau laptop, de reglarea unui proiector sau a unui ecran LCD, de tras câteva cabluri, de reglat rezoluţii de ieşire şi uite aşa se constată că e o cale destul de lungă până la succes. Cei de la Edimax se laudă cu un projector server ce poate fi folosit fără probleme în astfel de cazuri. Fie că îl folosim acasă, la şcoală sau la birou, cu ajutorul lui puteţi transmite conţinut video pe un PC direct pe un proiector ce poate fi amplasat chiar şi la câţiva zeci de metri. Graţie conexiunii wireless scăpaţi de întinsul firelor şi de făcut setări. Ba mai mult, acest device este livrat împreună cu două dongle-uri USB, care odată conectate la PC se instalează şi configurează automat. Pentru cei mai avansaţi, va apărea un meniu de configurare, însă se apelează la el doar în cazuri excepţionale. Din moment ce conexiunea este stabilită, se pot realiza prezentări la o rezoluţie maximă WXGA ce pot conţine chiar şi filmuleţe în format MPEG, MPEG 2 sau MPEG 4. Simplu, nu-i aşa?



Ofertant: Partenerii Edimax, **Preţ:** 300 Lei

LG GSA E50N Super-Multi

Rapid şi portabil



În ideea de a crea o portabilitate cât mai mare, unii producători de notebook-uri pur şi simplu elimină părţi componente de care nu credem că am avea nevoie prea curând. Iată de ce alţi producători încearcă să ofere soluţii celor în nevoie şi astfel utilizatorii au de câştigat. Compania LG a dorit să completeze seria unităţilor optice clasice de 5 ţoli cu unele modele externe, mult mai elegante şi mai uşor de folosit. Seria E50N, lansată în diverse nuanţe coloristice, este o unitate DVD-RW extrem de uşoară şi foarte practică. Sigurul lucru ce trebuie făcut este să se conecteze la unul din porturile USB ale PC-ului. LG GSA E50N este construit în aşa fel încât să nu mai fie necesară folosirea unei alimentări din surse externe. Tot ce are nevoie se găseşte la „botul" USB-ului. Această unitate RW dispune de un buffer de 2 MB şi evident include seria de protecţie la scriere buffer under-run. Rata maximă de scriere a unui DVD este de 8x şi îşi poate revărsa nervii pe orice tip de disc, fie el DVD +/- R sau CD.

Ofertant: Partenerii LG, **Preţ:** 260 Lei

Netgear Prosafe SSL VPN Concentrator

Siguranţă ca la tine acasă

Indiferent că vorbim de reţeaua de calculatoare proprie de acasă sau de cea de la locul de muncă, întotdeauna ea trebuie să fie protejată de ochii indiscreţi. Totuşi, pentru ca aceeaşi reţea să fie cât mai utilă, trebuie să facem anumite compromisuri. Unul dintre acestea ar putea fi un VPN Concentrator de la Netgear. Deşi seamănă cu un router, el nu are şi proprietăţile acestuia. Sarcina lui principală este de a permite conectarea şi folosirea resurselor reţelei din spatele lui de către orice utilizator ce are acest drept, indiferent de locaţia acestuia. Cu acest device se pot realiza până la 25 de conexiuni VPN concurente, iar configurarea şi accesarea acestuia se fac direct într-o fereastră a unui browser Web. Printre nenumăratele sale aplicaţii am întâlnit şi opţiunea proxy SSL ce ne permite rularea unor programe de tip Word, Excel etc., direct de pe unele PC-uri din reţeaua internă. Pentru criptare se folosesc algoritmi de tip SSL 3.0, TLS 1.0, DES şi mulţi alţii. Extrem de interesant mi se pare şi faptul că este foarte user friendly. Interfaţa grafică este simplă, destul de sugestivă şi foarte uşor de folosit chiar şi de persoane mai puţin specializate.



Ofertant: Partenerii Genesys, **Preţ:** 1296 Lei

Saitek X52 Pro Flight System

La noi, există două tipuri de jucători de simulatoare de zbor. Unii sunt cei care o fac ori de câte ori pun mâna pe un asemenea joc şi o fac cu plăcere. A doua categorie sunt cei care pun mâna pe un joc, să zicem Flight Simulator 2004 sau Falcon, şi de atunci încolo viaţa lor capătă un pic alte valenţe. În 2-3 ani devin experţi în tot ceea ce înseamnă avioane, fizica zborului etc. şi sunt în stare să investească enorm de mult timp în această pasiune.



HOTAS

Pentru că vorbeam de cei care joacă doar simulatoare, aceştia sunt o categorie extrem de greu de mulţumit în ceea ce priveşte hardware-ul de care au nevoie. Iar acest hardware include joystick-uri, pedale, manşe etc. Recent, am achiziţionat pentru redacţia LEVEL un joystick profesional, Saitek X52 Pro Flight System. Până de curând piaţa era dominată de către modelul Cougar de la Thrustmaster, însă preţul său prohibitiv i-a împiedicat pe mulţi dintre noi să-l achiziţioneze. Saitek a intrat în forţă pe piaţă cu modelele sale extrem de futuriste şi de eficiente şi a dat un nou înţeles conceptului de „HOTAS". Acesta s-ar traduce nu prin faptul că au controller-e HOT(As), ci prin Hands on Stick and Throttle. Asta înseamnă că scăpaţi de tastatură şi mouse. Iar X52 Pro este un artist în acest domeniu.

Milioane de butoane

Am ales în mod special să fac review-ul acesta pentru că, fiind un jucător destul de bazat de simulatoare, ştiu ce îmi doresc de la un joystick. X52 Pro este oarecum o evoluţie de la modelul anterior, X52, care a fost prezentat mai demult în revistă. Dacă vă aduceţi aminte, acel joystick era o adevărată sorcovă luminoasă, un pom de Crăciun. Albastru şi plin de luminiţe. Dar făcea o treabă bună deoarece avea un număr destul de mare de butoane programabile. Ca să definim produsul, X52 Pro vine atât cu stick-ul, cât şi cu throttle-ul. Per ansamblu, este negru, acoperit în zonele de uzură cu un material plastic care previne transpiraţia mâinilor şi asigură frecarea necesară unui control cât mai fin al mişcărilor. Stick-ul este destul de mare ca dimensiuni, însă are un sprijinitor reglabil al mâinii care ajută mult la diminuarea oboselii dacă vă puneţi să zburaţi mai mult de două ore încontinuu. Se pare că stick-ul e dotat de data aceasta cu un sistem mecanic Dual-Spring care ar trebui să ofere ceva mai multă rezistenţă în mână având în vedere că nu este dotat cu force-feedback. Totuşi mi se pare un pic moale comparativ cu Cougar-ul de exemplu, dar asta e o chestiune de gust până la urmă. O idee bună ar fi să umblaţi un pic din dead-zone-urile din driver-e (distanţa iniţială pe care puteţi mişca joystick-ul fără a obţine un efect) ca să-l potriviţi pe gustul vostru. Stick-ul mai conţine două Hat-Switch-uri, extrem de la îndemână dacă aveţi răbdare să le programaţi. Ceea ce mi-a atras atenţia este butonul roşu acoperit cu un sistem de protecţie, care e inutil în final, dar dă un aer periculos. Butonul principal de fire are două poziţii în funcţie de cât de mult apăsaţi, ceea ce este foarte original pentru un chiţibuşar ca mine. Spre exemplu, în X3 Reunion, dacă apăsaţi până la jumătate, puteţi trage cu o configuraţie de arme. Dacă apăsaţi complet, puteţi trage cu alta. Foarte utilă funcţie. Pe throttle lucrurile stau de-a dreptul fascinant. În primul rând, pe lângă al treilea Hat-Switch, potenţiometrele pe care puteţi seta două tipuri de zoom-uri de exemplu, afişajul cu cristale lichide unde mai nou puteţi seta să vedeţi diferiţi parametri in-game, se găseşte un mic stick de cauciuc cu un buton alăturat şi o rotiţă tot pe undeva pe acolo care sunt văzute de sistemul de operare şi de jocuri ca… MOUSE. Vă daţi seama că astfel aţi scăpat complet de tastatură… Asta dacă aveţi timp să vă faceţi profiluri.



Programare

Pe acest joystick se pot face un număr imens de programări. Plecând de la cele 25 de funcţii iniţiale, setabile pe controalele iniţiale, acestea cresc ca număr datorită faptului că pe acelaşi profil se pot seta trei moduri. De pe stick sau de pe throttle puteţi schimba in-game şi rapid în oricare dintre cele trei moduri, care pot fi de exemplu setate ca mod de croazieră, de luptă etc. Astfel ajungem la aproximativ 75 de funcţii. Mai departe, pe stick, la degetul mic se află un buton care are un fel de funcţie de shift… Când îl apăsaţi împreună cu un alt buton, deja veţi avea altă setare… Astfel ajungem la 150 de butoane programabile. Dacă nu vă mulţumeşte acest lucru… nu ştiu ce v-ar mai putea mulţumi. Normal că vă gândiţi cum puteţi ţine minte atâtea… Aici vine în ajutor afişajul digital. De câte ori apăsaţi un buton oarecare, acesta vă arată funcţia asociată, presupunând că atunci când v-aţi făcut profilul aţi denumit inteligibil butoanele programate...

Partea de programare îi sperie pe cei mai mulţi jucători normali de simulatoare. În cazul lui X52 Pro, chiar nu e cazul. Software-ul de programare sub Windows XP este superb. Totul vizual, cu un model 3D al joystick-ului de unde puteţi selecta direct butoanele în mod vizual şi le puteţi asocia funcţii. Sub Vista însă, e un pic mai dificil din păcate. Acum, pentru cei maniaci, care ştiu programare efectivă, în C++ de exemplu, se pot seta inclusiv becurile din butoane (care au rămas totuşi la fel de luminoase ca la modelul iniţial de X52) să dea feedback în funcţie de situaţie… spre exemplu dacă nava pe care aveţi ţinta a intrat în raza armelor… Sincer, nu găsesc propriu-zis un lucru pe care să mi-l fi dorit de la un joystick, iar X52 Pro să nu-l aibă. Găsiţi până şi profiluri deja făcute pe internet de către alţii. Pot spune cu mâna pe suflet că, în acest moment, Saitek X52 Pro este cea mai bună alegere pentru un jucător de simulatoare, indiferent dacă e hard-core sau nu şi nu ţine neapărat la force-feedback. Raportul calitate/preţ îl recomandă fără discuţie.

■ **Locke**

Ofertant Torent Computers **Telefon** 0241-831.820 **Preţ** 625,51 Lei

Titlu: Încleştarea regilor

Autor: G.R.R. Martin

Colecție: Nautilus

Traducător: Laura Bocancios





G.R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey şi a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois. În anii '70 a scris o serie de nuvele, printre care şi Regii nisipurilor (1979), pentru care i-au fost decernate Premiile Hugo şi Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy şi horror. În anii '80 a fost producător şi scenarist în televiziune, editor al seriei Twilight Zone la CBS Television şi producător al filmului Beauty and the Beast. Una dintre nuvelele sale a fost ecranizată sub numele Nightflyers. În 1996 Martin a început să scrie seria fantasy Cântec de gheață şi foc, alcătuită din şapte romane (A Game of Thrones, A Clash of Kings, A Storm of Swords, A Feast for Crows, A Dance with Dragons, The Winds of Winter şi A Dream of Spring, în pregătire la Editura Nemira), considerată o capodoperă a genului, după trilogia Stăpânul inelelor de J.R.R. Tolkien. Drepturile cinematografice pentru Cântec de gheață şi foc au fost achiziționate de HBO, care intenționează să realizeze un serial, ecranizând câte un roman în fiecare sezon; Martin va fi coproducător executiv. Urzeala tronurilor a apărut în 1996 şi a obținut Premiul Locus în 1997, iar nuvela Sângele dragonului, care face parte integrală din roman, a obținut Premiul Hugo în 1997.

Încleştarea regilor este cel de-al doilea volum din saga fantasy Cântec de gheață şi foc. Este o complexă intrigă politică, cu dinastii rivale, iubiri, trădări, sfetnici răuvoitori, regi incapabili, cavaleri, castele, codrii de nepătruns, un gigantic zid de apărare împotriva unor forțe neştiute, bastarzi şi dragoni dispăruți de mult.

Timpul şi-a ieşit din matcă. Vara de zece ani, liniştită şi îmbelşugată, îşi anunța sfârşitul, iar răceala dură a iernii se apropia ca o bestie înfuriată. Cei doi conducători care asiguraseră liniştea tărâmului, Lordul Eddard Stark şi Robert Baratheo, au căzut pradă intrigilor şi trădării. De la fortăreața Dragonstone până la tărâmurile amenințătoare din Winterfell, haosul a pus stăpânire pe toată suflarea, iar pretendenții la tronul celor Şapte Regate sunt hotărâți să îşi impună voința prin foc şi distrugere.

„Un război pentru succesiunea la tron întoarce frații unii împotriva altora, într-o luptă armată şi politică fără precedent. Şapte familii nobiliare sunt prinse în înfruntare, iar viața şi avuția lor depind de eternul joc al şantajului, al intrigilor şi al răpirilor, al magiei. Universul creat de Martin este de o bogăție fără precedent, plin de personaje devorate de setea de putere, împinse dincolo de limitele onoarei şi ale trădării. Continuarea extraordinară a regalului fantasy a început cu Urzeala tronurilor."

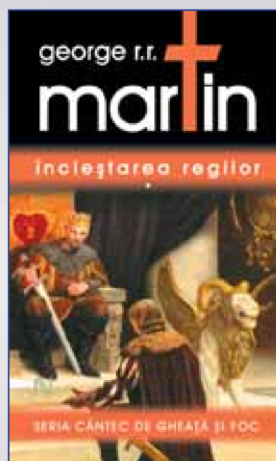
■ **Library Journal**

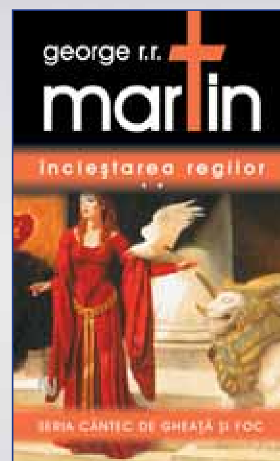
CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una dintre cele 5 cărți Încleştarea regilor de G.R.R. Martin răspunzând la întrebarea:

Din ce saga face parte Încleştarea regilor?

- Cântec de gheață şi foc ☐
- Pe urmele ursului polar ☐
- Supărat pe Lumea Albastră ☐





Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poştal ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____

Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iunie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câştigătorului va fi publicat în ediția de luna iulie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

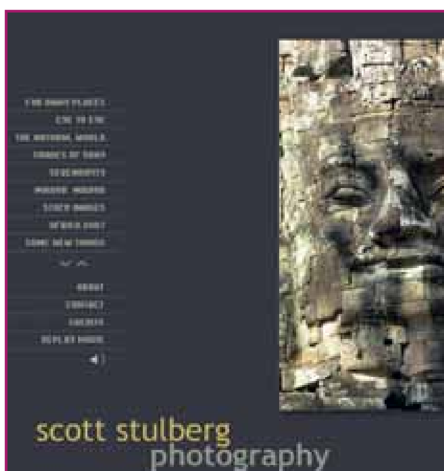
www.snopes.com/crime/fraud/nigeria.asp

Dacă nu îţi ajung banii pentru o eugenie pe zi şi nu ai chef să munceşti cinstit pentru ea, avem soluţia pentru tine. Cine vrea să dea la sapă zece ore pe zi pentru un pumn de ceapă? Eu unul nu, dar sunt prea cinstit pentru a da în cap. Aşa că pentru ăştia ca noi, s-a inventat frauda pe internet. Ai auzit de bine-cunoscutele scrisori nigeriene prin care eşti rugat frumos de moştenitorul casei regale N'Bolo să le trimiţi cinci mii de lei noi pentru ca ei să îţi trimită a doua zi milioane de dolari pentru că ai fost băiat gigea. Din nefericire, scamul acesta a ajuns să fie prea cunoscut în zilele noastre şi o grămadă de site-uri ne explică modul de funcţionare şi cel prin care să eviţi să fii la rândul tău o victimă. Ceea ce nu ştiu aceste site-uri este faptul că ele de asemenea te învaţă cum să eviţi greşelile făcute de iniţiatorii acestei fraude. Nu că pe ei i-ar interesa acest lucru având în vedere că un raport din 1997 reclamă faptul că doar în cincisprezece luni în America au fost estorcaţi peste 100 de milioane de dolari. Şi astea doar din cele raportate, cine ştie câţi au înghiţit în sec şi le-a fost ruşine să recunoască faptul că au fost idioţi.



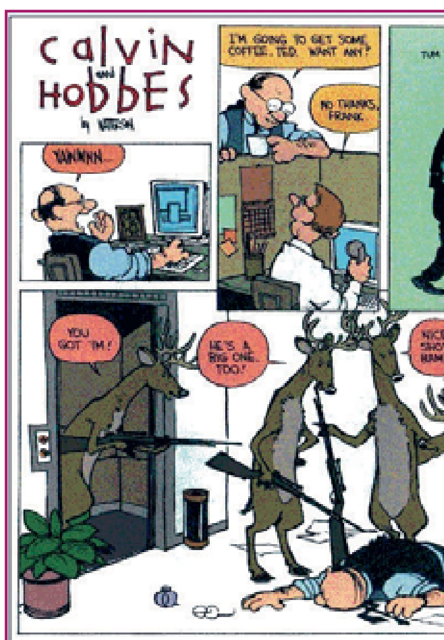
www.asa100.com

De când e europeanul european, s-a simţit atras de Asia. Că este vorba despre saloanele de masaj thailandez sau mâncarea mai mult sau mai puţin interesantă, de fiecare dată când un alb aude cuvintele Asia, devine visător şi trebuie să tragi de el cinci minute să îl scoţi din lumea în care a intrat fără să vrea. Unii vor să ajungă în Bali, alţii în Kuala Lumpur, dar majoritatea se mulţumeşte să comande mâncare tradiţională chinezească de la restaurantul de la colţ. Cui îi pasă că bucătăria restaurantului respectiv nu a văzut picior de chinez, ci doar tenişi Made in China, atâta timp cât miroase a sos de soia, totul este ok. Scott Stulberg este unul dintre fericiţii care au bătut Asia în lung şi-n lat şi a tras pe peliculă fotografică cele mai interesante chestii de acolo. Fie că era vorba despre un copil în fundul gol care scormoneşte prin gunoi sau un peisaj de te întrebi dacă omul acela a ajuns în Paradis, el a făcut o colecţie interesantă alcătuită din tot felul de imagini semnificative. Aşa că intră pe www.asa100.com şi vei putea să pătrunzi misterele Asiei chiar din sediul tău central situat în Buhuşi.

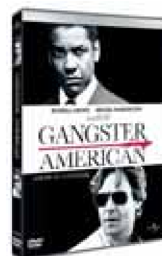


progressiveboink.com/archive/calvinhobbes.htm

Îţi place să te consideri un artist? Ceea ce vezi se transpune imediat în imagini pe o foaie de hârtie cu ajutorul unui creion? Cu toate acestea cei cărora le arăţi capodoperele tale nu înţeleg nimic, te arată cu degetul şi râd de tine pe faţă? Înseamnă că arta ta este un mare fâs. Ar cam fi timpul să te uiţi şi să vezi într-adevăr cum arată o capodoperă a unui adevărat artist. Poate cine ştie, se prinde ceva de tine şi chiar o să îţi iasă ceva frumos de sub creion. Dacă nu, poate reuşeşti să plagiezi ceva şi să te dai mare în faţa a doi-trei ignoranţi. Pentru început iată o selecţie din una dintre cele mai amuzante şi mai bine realizate benzi desenate ce au fost create vreodată. Calvin este un băieţel de şase ani care este mult mai deştept decât prevede legea şi al cărui singur prieten adevărat este un tigru. Chiar dacă tigrul este de pluş, el vorbeşte cu Calvin şi se poate spune că este vocea raţiunii. Cască bine ochii peste aceste 25 de stripuri şi poate vei vedea unde greşeşti tu.



American Gangster
Gangster american



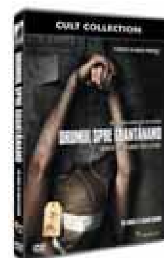
An: 2007
Regia: Ridley Scott
Gen: Crimă, Dramă
Distribuţie: Denzel Washington, Russell Crowe , Josh Brolin, Ted Levine, Chiwetel Ejiofor
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

The Heartbreak Kid
Cât durează o căsnicie



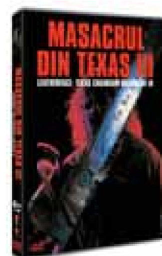
An: 2007
Regia: Bobby Farrelly, Peter Farrelly
Gen: Comedie
Distribuţie: Ben Stiller, Michelle Monaghan, Malin Akerman, Jerry Stiller
Suport: DVD
Un produs: DREAMWORKS

The Road to Guantanamo
Drumul spre Guantanamo



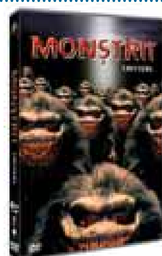
An: 2006
Regia: Michael Winterbottom
Gen: Documentar, Dramă
Distribuţie: Rizwan Ahmed, Farhad Harun, Waqar Siddiqui, Arfan Usman
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III
Leatherface: Masacrul din Texas III



An: 1986
Regia: Jeff Burr
Gen: Horror, Thriller
Distribuţie: Jennifer Banko, Viggo Mortensen
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Critters
Monştrii



An 1986
Regia: Mick Garris
Gen: Horror, S.F.
Distribuţie: Terrence Mann
Suport: DVD
Un produs: PROROM

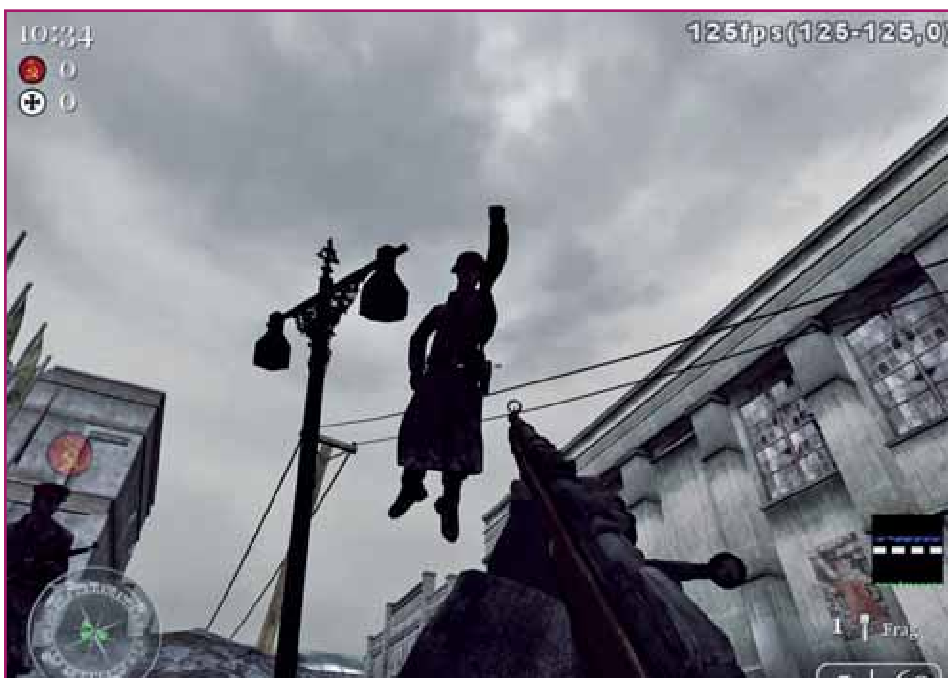
Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-210.33.04



Imagine trimisă de Pop Ovidiu
Dacă pică, își rupe gâtu'.



Imagine trimisă de masacru The Gamer
Cuminte dacă nu eram, cu măciuca la cap dădeam.



Imagine trimisă de 5thElement
Mi-am uitat costumul acasă.



Imagine trimisa de Boitor Robert
Nu mersi, nu beau în timpul serviciului.



Imagine trimisă de Nightwalker
Ce-o fi găsit p-acolo?



Imagine trimisă de Saca
Deșteptarea și pe sectoare.



Imagine trimisă de Boggy
Wiiiiii, this is fun.

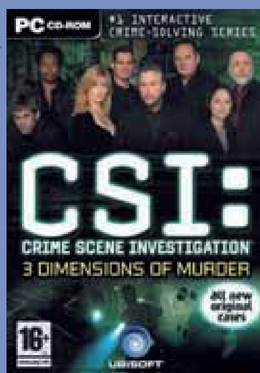
Câștigătorul din acest număr este BOGGY.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc CSI: 3 Dimensions of Murder PC



Cine este producătorul jocului HAWX?

a. Ubisoft Montreal ☐
b. Ubisoft Shanghai ☐
c. Ubisoft Romania ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în preview-ul dedicat jocului HAWX din acest număr al revistei.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iunie2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă un sistem de boxe Hercules XPS 2.0 10

Care este primul proiect pe Dreamcast realizat integral de către Ubisoft Romania?

a. Silent Hunter IV ☐
b. Pod Speedzone ☐
c. Blazing Angels ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în interviul cu Sébastien Delen din acest număr al revistei.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iunie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul American Gangster

Cine a regizat filmul The Road to Guantamo?

a. Michael Winterbottom ☐
b. Terry Longbottom ☐
c. Michael Winterpanties ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iunie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un joc UEFA Euro 2008

Cine o interpretează pe Alexa în jocul Command & Conquer 3: Kane's Wrath?

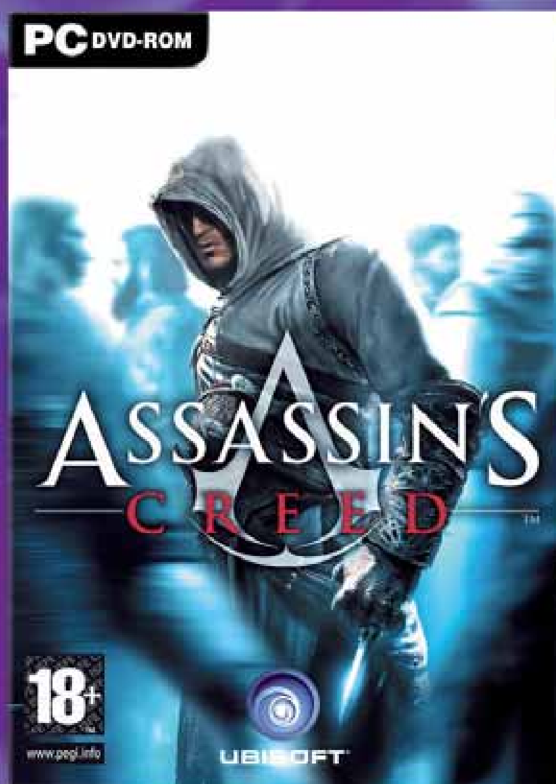
a. Natasha Henstridge ☐
b. Isla Fisher ☐
c. Kate Beckinsale ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Command & Conquer 3: Kane's Wrath din acest număr al revistei.

MAI 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iunie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

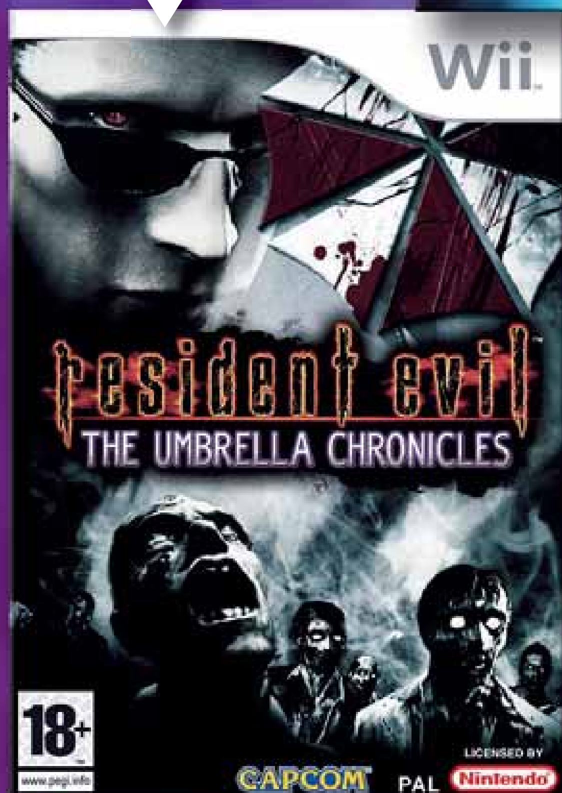


I-a luat ceva timp dar a ajuns în sfârşit şi pe PC.



Vânătoarea de zombie continuă. Acum şi pe Wii...









Hai România!



Vivaaaaa Las Vegas! Doi!

